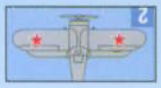
VAE VICTIS

CYBERSTRATEGE

LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATEGIQUE

CAMPAGNE ZERO
Khalkin-Gol 1939



WILDERNESS WAR
Montcalm et Wolfe

PRINCIPLES OF WAR
Des règles polyvalentes

FRONT DE L'OUEST
Quelle échelle jouer ?

N° 41

BIMESTRIEL - SEPTEMBRE-OCTOBRE 2001

5,95 €*/39 FF

* En France métropolitaine seulement

Austerlitz 1805

Wagram 1809

DOM : 42 FF/6.40 € - BEL : 285 FB/7.00 € - CAN : 8.95 $ CAN

L 9567 - 41 - 39,00 F - 5,95 € - RD

EDITORIAL

Chers lecteurs,

Pas de bicentenaire napoléonien cette année, la série *Jours de Gloire* fait donc relâche. A la place *VaeVictis* vous offre une nouvelle série – opérationnelle cette fois – *Jours de Gloire campagne*. Ce premier jeu vous entraînera sur le Danube pour les campagnes de 1800, 1805 (Austerlitz) et 1809 (Wagram).

En complément de programme quelques analyses et présentations de jeux sur cartes et avec figurines, des scénarios pour *Zéro* et *EPT II et* Typhon (dans le journal de marche), et les habituelles rubriques.

Saluons enfin la République française qui, un peu tard malheureusement, vient enfin de rendre hommage à des gens qui se sont battus et qui sont morts pour elle, et qu'elle avait lâchement abandonnés à leur sort – terrible et tragique – en toute connaissance de cause. Après les maquis du Tonkin, les Harkis ont ainsi fait la triste expérience des errances d'une nation incapable d'assumer ses idéaux. Fors l'honneur il n'est donc rien.

Saluons aussi la mémoire d'un Seigneur – le commandant Massoud –, oublié lui aussi au nom d'une *real politik* stupide car à courte vue. Pourtant le Lion du Panshir avait tout fait pour que l'on tende l'oreille à ses mises en garde, mais il n'est pire sourd que celui qui ne veut pas entendre.

Loin d'une actualité malheureusement bien sombre, replongeons-nous dans l'histoire et le jeu. Qui connaît le passé prévoit l'avenir...

Nicolas Stratigos
vaevictis@histecoll.com

Dear fellow readers,

In this issue, a new Napoleonic serie begins with a game about the Danube campaigns of 1800, 1805 and 1809. You will also find scenarios for Typhon *(on the back of the map),* EPT II *and* Zero.

Enjoy your game.

Vous pouvez dorénavant envoyer vos mails directement à abonnement@histecoll.com pour tous les abonnements (subscriptions) et à vpc@histecoll.com pour la VPC

ORDRE DE BATAILLE N° 41

NOVEMBRE-DECEMBRE 2001

	Journal de marche
CALENDRIER : Toutes les manifestations	
ANALYSE : ***Wilderness War***	4
QUE CHOISIR : ***Le Front de l'Ouest***	6
SCENARIOS ZERO : ***Khalkin-Gol 1939***	10
PRESENTATION : ***Principles of War***	14
ART DE LA GUERRE : **L'armée romaine de l'Empire**	20
ANALYSE : ***Guderian's Blitzkrieg II***	29
ENCART-JEU : ***LES CAMPAGNES DE 1800-1805-1809*** notre jeu complet avec règles, cartes et planche de pions	30
SCENARIOS EPT II : ***Front Ouest 44***	40
NOUVEAU ! : Jeux sur carte, toutes les nouveautés	42
NOUVEAU ! : Les nouvelles règles pour figurines	44
NOUVEAU ! : Bibliothèque stratégique, l'actualité littéraire	45
NOUVEAU ! : du 6 mm au 25 mm, la parade des miniatures	46
CYBERSTRATEGE : **Conflits en vidéo, la guerre presse-bouton**	52

LE JOURNAL DE MARCHE : au dos de la carte

- ***Typhon sur le Pacifique :*** Scénario + Errata et précisions
- ***Origin 2001 :*** Reportage
- ***Comptes rendus*** : Les derniers tournois
- ***Les petites annonces***

La carte et la planche de pions, en encarts non foliotés entre les pages 38 et 39, font partie intégrante de VaeVictis.

Ce numéro contient un encart central de 16 pages « Histoire et Collections - catalogue Noël 2001 - Nouvel An 2001 » foliotè séparément, de I à 12 et de I à IV.

A PARAITRE PROCHAINEMENT :
SA II, LISTE D'ARMÉES N°1 POUR DBN,
REGLES SUR LA GUERRE DE SÉCESSION.
RDV AU N° 42

Directeur de la publication et de la rédaction : François Vauvillier.
Directeur de la rédaction délégué : Jean-Marie Mongin.
Directeur du groupement stratégie : Nicolas Stratigos.
Rédacteur en chef : Nicolas Stratigos.
Directeur de fabrication : Patrick Lesieur.
Chef de fabrication : Géraldine Mallet.
Rédacteur assistant : Laurent Duclos.
Rédacteur graphiste : Denis Gillé.
Pions : Christophe Camilotte.
Carte : Didier Bourgeois.
Rédaction et graphistes : Dominique Breffort, Christophe Camilotte, Philippe Charbonnier, Jean-François Colombet, Jean-Marc Deschamps, Gabrielle Deprez, Anis Elbied, Morgan Gillard, Raymond Guilani, Erwan Le Vexier, Magali Masselin, Eric Micheletti, Thibault Panfili, Alexandre Thers, Philippe Teulé, Jean-Louis Viau.
Directeur de la photogravure : Pierre Gavigniaux,
Photogravure intégrée : Julien Ghys, Antoine Poggioli
Principaux collaborateurs : Grégory Anton, Emmanuel Batisse, Jean-Claude Bésida, Yves Buffetaut, Didier Bourgeois, Frédéric Bey, Christophe Caillaud, Jean-Luc Chaulet, Pascal Di Folco , Laurent Henninger, Jean-Philippe Imbach, Pierre Laporte, Stéphane Martin, Théophile Monnier, Joël Montagu, Philippe Naud, Luc Olivier, Giuseppe Rava, Olivier Saint-Lot, Dominique Sanches, Eric Teng.

SERVICE DE PUBLICITÉ ET PROMOTION:
Directeur de publicité : Jean-Claude Piffret. Tél. : 01.40.21.18.23.
Chef de publicité : Sandra Villermois. Tél. : 01.40.21.17.94.
Chef de publicité jeux informatiques : Sandrine Régat. Tél. : 01.40.21.17.99.
Graphiste : Géraldine Mallet.Tél. : 01.40.21.18.22.
Assistant graphiste : Nicolas Gohin.

DEPARTEMENT COMMERCIAL :
Directeur commercial : Jean-Christian Rebourg.
Responsable développement : Patricia Douriquian. Tél : 01.40.21.06.04. E-mail : pdouriquian@histecoll.com
Secrétaire générale : Florence Grimaux. Tél : 01.40.21.18.24
Assistante commerciale : Virginie Mouhsine. Tél : 01.40.21.07.09
Abonnements : Gaël Prade : 01.40.21.07.84 Samira Karkour : 01.40.21.07.76
VPC : Françoise David : 01.40.21.17.96

DEPARTEMENT GESTION
Directrice financière : Chantal Raynaud.
Comptabilité : Alain Thibout et Jean-Nicolas Kalkias.

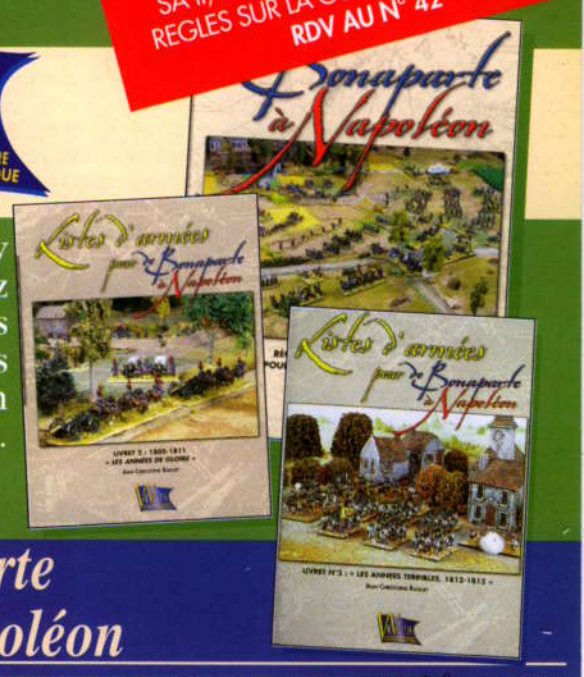
ABONNEMENTS, RÉDACTION, PUBLICITÉ :
Histoire & Collections,
5, avenue de la République,
75541 Paris Cedex 11.
Tél. : 01.40.21.18.20. Fax. : 01.47.00.51.11
Tarif : 1 an (6 numéros) :
France : 31 € / 203,35 FF.
UE et autres pays : 37 € / 242,70 FF.
Vente en kiosque : par MLP.
Modif et réassort : par SORDIAP. tél. : 01.42.36.36.84.
Vente au détail : Armes & Collections, 19, avenue de la République, 75011 Paris. Tél. : 01.47.00.68.72
Distribution aux points de vente spécialisés en France : Archéon, 132, rue de Marly, 57158 Montigny-lès-Metz. Tél. : 03.87.63.96.69.
VAEVICTIS est une publication du Groupe Histoire & Collections, SA au capital de 182 938,82 €, siège social : 19 avenue de la République, 75011 Paris. Président-directeur général : François Vauvillier. Vice président : Jean Bouchery. Directeur général : Jean-Marie Mongin. Principaux associés : François Vauvillier, Jean-Marie Mongin, Eric Micheletti.

DISTRIBUTION À L'ÉTRANGER
● **Editeur responsable pour la Belgique :** Tondeur Diffusion, 9, avenue Van Kalken. B-1070 Bruxelles. Tél. Abonnement : 02/555.02.17. Fax : 02/555.02.09. Tél. Administration des ventes : 02/555.02.21
Abonnements :
6 numéros : 1565 FB / 38,80 € port compris
12 numéros : 3130 FB / 77,59 € port compris
● **Italie :** Tuttostoria, Ermanno Albertelli Editore. Via S. Sonnino, 341, 43100 Parma.
● CPPAP : n° 0704 K 78980
● Maquette intégrée *PowerMacIntosh 9600.*
● Impression : *Léonce Deprez*

© Copyright H&C 2001. Reproduction interdite sans accord écrit préalable. *Made in France*

VAE VICTIS
LA REVUE DU JEU D'HISTOIRE TACTIQUE ET STRATÉGIQUE
Présente

De Valmy à Waterloo revivez la gloire des armes françaises de la Révolution et de l'Empire...



De Bonaparte à Napoléon

BON DE COMMANDE *Vae 41*

Paiements en FF acceptés jusqu'au 31 décembre 2001

A renvoyer rempli avec votre règlement à l'ordre de : Histoire & Collections, 5, avenue de la République, 75541 Paris cedex 11. Tél. : 01 40 21 18 20 – Fax : 01 47 00 51 11

Je désire recevoir ..... exemplaires de :

DE BONAPARTE A NAPOLEON ❑
LISTES D'ARMÉEES N°2 ❑ **LISTES D'ARMÉEES N°3** ❑

au prix unitaire de 10,95 € (71,83 FF) + **3,55 €** (23,29 FF) de frais de port pour 1, 2 ou 3 livrets

Je joins mon paiement par :

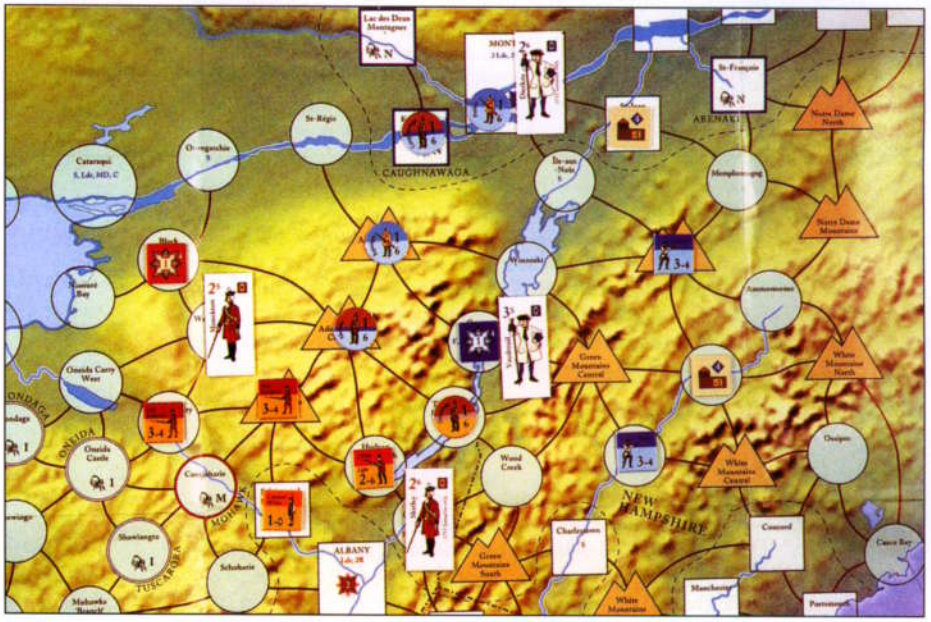
❑ Chèque bancaire ❑ Mandat Signature :
❑ Carte de crédit n° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date d'expiration...../.....
Nom ..... Prénom.....
Adresse .....
Code postal .....Ville .....Pays.....

WILDERNESS WAR

Comment sauver la Nouvelle-France ?

GMT Games reprend définitivement à son compte la série des jeux stratégiques lancée, avec *We the People*, par Mark Herman et Avalon Hill. D'une facture similaire à *For The People* (Sécession) et *Path of Glory* (Première Guerre Mondiale), *Wilderness War* traite des guerres coloniales en Amérique du Nord, entre l'Angleterre et la France (1754-1763). Louis XV a perdu la Nouvelle-France, aux joueurs de tenter de la récupérer !

Frédéric BEY



A l'ouverture de la boîte, *Wilderness War* procure un sentiment mitigé. La carte, qui couvre le nord-est de l'Amérique du Nord, de Québec à Baltimore, jusqu'aux lacs Erié et Ontario, est particulièrement fade. Les deux planches de pions, 271 au total, rectangulaires sur socle, ronds ou carrés, sont bien mieux réussies. Les 70 cartes à jouer sont classiques, même si leur verso, en couleur, est particulièrement joli. La lecture des livrets de règles et de scénarios est plus rassurante. Même si le jeu est signé par un « nouveau », Volko Runhke, on retrouve très vite tous les ingrédients qui ont fait le bonheur des joueurs, dans les jeux précédents de Mark Herman, Richard H. Berg ou Ted Raicer. Bref, l'envie de jouer est immédiate.

La guerre de Sept Ans

Anglais et Américains appellent « guerre des Français et des Indiens » le conflit qui leur a permis de ravir le Canada à Louis XV, pour bien montrer du doigt les adversaires qui les gênaient dans la mise en coupe, au profit de leurs seuls intérêts, du continent nord américain... Cette guerre est en fait le volet colonial de celle que l'on allait appeler en Europe la guerre de Sept-Ans (France, Autriche, Pologne, Russie et Suède, contre Angleterre, Prusse et Portugal). Quant au terme *Wilderness War*, il fait référence au terrain boisé et sauvage qui a servi de théâtre d'opération à cette lutte sans merci. Quoi qu'il en soit, son résultat figure parmi les plus calamiteux de l'histoire de France. En perdant pied en Amérique du Nord, la France abandonne définitivement, sans vraiment s'en rendre compte, ses chances d'obtenir l'hégémonie à long terme dont s'est emparé le monde anglo-saxon (nous la vivons encore...). Les maigres troupes régulières françaises, les peu nombreux colons de la Nouvelle-France (80 000, à comparer aux 1 250 000 colons britanniques des treize colonies !) et leurs alliés indiens n'ont pourtant pas démérité. Sous l'impulsion du marquis de Montcalm, les Français remportent, jusqu'en 1758, des victoires inespérées, au regard du rapport des forces engagées par les deux camps : à la rivière Monongahela (1755), à fort Oswego (1756), à fort William Henry (1757), et enfin à fort Carillon (1758). Cela n'a pourtant pas été suffisant et la bonne ville de Québec a fini par succomber, en septembre 1759, en même temps que Montcalm et Wolfe (le plus redoutable général anglais), tous les deux mortellement blessés au cours de la bataille.

Le meme systeme de jeu...

Il n'est plus la peine d'épiloguer sur l'originalité et l'efficacité des mécanismes de jeu qui ont fait le succès de *We the People*, sur le thème – et le terrain – très voisins, de la guerre d'Indépendance Américaine. Les cartes à jouer sont au cœur de l'action, en permettant l'activation des unités (dans un nombre à chaque fois limité), la construction de fortifications ou de forts, ou en étant tout simplement utilisées pour déclencher, ou profiter, des « événements » liés au contexte historique. Le tour de jeu est organisé de telle manière que chaque année de temps réel soit décomposée en deux périodes de six mois : belle saison et mauvaise saison. Attention, l'attrition hivernale peut s'avérer terrible ! Chaque saison donne lieu à la distribution, à chaque joueur, d'une main composée en moyenne de huit cartes. Chaque joueur peut ensuite les utiliser, à tour de rôle, en respectant les contraintes indiquées sur chacune d'elle. Certaines cartes ne sont utilisables, en tant qu'événement, que par le joueur français, mais peuvent cependant servir aux deux camps, pour activer des troupes. Par exemple, la carte « Alliance avec les Indiens de l'ouest » n'est jouable que par les Français, à la condition supplémentaire qu'ils possèdent un fort à Ohio Forks. De valeur « 2 » elle permet par ailleurs aux deux joueurs d'activer tous les chefs ayant une initiative inférieure ou égale à 2, ou à défaut une unité régulière ou deux points d'unités auxiliaires.

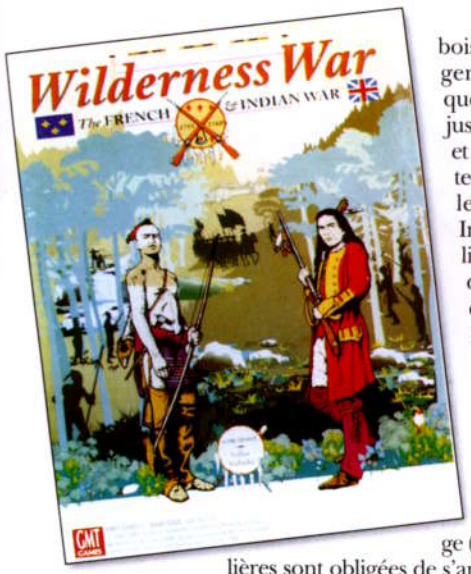
... Agrémenté de quelques variations

Venons en aux particularités de *Wilderness War*. Les chefs possèdent désormais une caractéristique supplémentaire. Il s'agit du nombre limite d'unités de combats qu'ils peuvent commander. Côté anglais, il existe des commandants en chef qui ne peuvent être déployés simultanément qu'au nombre de deux sur la carte. Seuls certains d'entre eux peuvent commander des auxiliaires indiens. Pour les unités de combats, à côté des troupes régulières et des milices coloniales, la principale originalité vient des auxiliaires, distingués par un pion rond. Ces auxiliaires sont en majorité des Indiens, qui, en dehors des Mohicans et des Cherokees, sont potentiellement tous pro-français (certains Iroquois sont neutres). Les autres unités irrégulières sont soit des « coureurs des

WILDERNESS WAR

Qualités : Jeu équilibré malgré une situation déséquilibrée. Scénarios variés et intéressants, alternants les situations favorables aux deux camps. Richesse historique apportée par les nombreux événements proposés par les cartes à jouer. Nombreux et précieux exemples de jeu dans le texte des règles.

Défauts : Carte et matériel n'ayant rien d'exceptionnel. Traitement de la bataille navale de Quiberon et de ses effets avec une seule carte : trop aléatoire au regard de son importance.



bois » français, soit des « rangers » britanniques. Historiquement, les rangers ont été justement créés pour contrer et copier les tactiques de « petite-guerre », mises au point par les coureurs français et les Indiens. Dans les règles, l'utilisation des auxiliaires se traduit par la possibilité de conduire des raids, sur les frontières et les arrières de l'ennemi. Quand elles réussissent, ces opérations rapportent de précieux points de victoire. Au niveau de la carte, il faut noter la présence de nombreux espaces de terrain sauvage (*Wilderness*). Les unités régulières sont obligées de s'arrêter dans l'espace suivant, lorsqu'elles viennent de traverser une case de *Wilderness*. Cette pénalité n'affecte pas les auxiliaires, ce qui facilite leur capacité à mener des raids lointains. Dans les règles optionnelles, il devient même possible pour les auxiliaires de s'infiltrer au travers de forces adverses. De même, les unités régulières, accompagnées d'auxiliaires, ne sont plus obligées de faire halte, après avoir fait mouvement en terrain sauvage. Le joueur averti comprendra vite qu'il faut étudier de très près toutes les règles relatives aux Indiens, coureurs des bois et autres irréguliers avant de se lancer dans une partie : toutes les nouveautés sont là, et la victoire se jouera probablement sur la bonne maîtrise de ces si précieux auxiliaires. Les mouvements navals, fluviaux ou maritimes (uniquement pour les Anglais sur mer), font aussi partie des points importants du jeu. Il convient de bien repérer, sur la carte, les axes de progression s'appuyant sur des cours d'eaux (vallées de l'Hudson, de l'Ohio ou du St Laurent...). Pour les Britanniques, les attaques amphibies sur l'estuaire du St Laurent sont soumises à la capture préalable de Louisbourg.

Qualités et défauts des conditions de victoires

Le plus difficile, dans un jeu où la disproportion des forces ou des ressources est importante est sans doute la mise au point de niveaux de victoires valides. Dans *Wilderness War*, les points géographiques ne sont pas les plus importants. Bien évidemment, la capture de forteresses adverses rapporte à chaque fois 3 points, ce qui fait des trois villes de Louisbourg, Montréal et Québec des cibles privilégiées pour le joueur anglais. A l'inverse, le Français aura bien du mal à approcher la moindre forteresse adverse, même si Albany est à leur portée en début de partie. Deux autres points d'appuis, Ohio Forks et Niagara, qui gardent la voie fluviale occidentale d'accès au Canada, rapportent aussi chacun un point. Cependant, la capture de forts ennemis en rapporte deux et celle de postes avancés un, tout comme le gain d'une bataille. Enfin, chaque raid réussi rapporte un demi-point de victoire. Pour le Français, la victoire passe autant par un pouvoir de nuisance maintenu à un degré élevé (raids) que par la défense de ses forteresses. La perte de Louisbourg, quasi-inéluctable, n'est pas pour autant un signe de défaite, si elle ne survient pas trop tôt. Pour l'Anglais, il faut organiser la défense de la frontière contre les raids des coureurs des bois, et préparer l'invasion méthodique du Canada, en prenant les forts français le long de la route, car ils rapportent aussi leur lot de points. Le joueur anglais peut également se lancer dans la petite guerre, avec ses rangers, ou tout du moins, dans la contre-guérilla ! La chance n'est en aucun cas l'argument sur lequel il faudra compter pour l'emporter. J'y vois tout de même une exception notable en la matière de la carte « Bataille de Quiberon » (défaite majeure de la flotte de guerre française survenue en 1759). Cette carte, dont l'événement ne peut être joué que par l'Anglais, à des effets terribles sur la suite de la partie : elle empêche le Français de jouer la plupart des autres cartes diplomatiques, diminue son nombre de cartes en main, bloque les renforts en troupes régulières... La différence entre un joueur Anglais qui aura l'opportunité de la jouer et un autre, qui ne pourra pas le faire, me semble exagérée.

Comme l'auteur le signale, *Wilderness War* doit énormément de sa valeur au système de jeu mis au point par Mark Herman, tout comme au très bon, mais peu connu, *Montcalm and Wolfe* publié en DTP par Rob Markham. Le jeu a l'énorme mérite de mettre en lumière les passionnantes opérations militaires, de type très variées, qui ont émaillé cette guerre oubliée. Il a surtout l'intelligence des solutions simples et efficaces, témoins de tests très poussés avant sa parution. ❐

Jocade
Vente par Correspondance
Tél. : 03.80.58.25.36 fax. : 03.80.58.25.36
32, rue de Beauséjour 21000 Dijon

JEUX DE STRATEGIE

En Français

AZURE WISH
Grand Siècle 329f
La Grande Guerre 340f
Rossyia 239f
Cléopatre n°2, n°3 40f
DESCARTES
2ème DB Normandie 140f
Ave Tenebrae 160f
Cry Havoc 210f
Dien Bien Phu 130f
Friedland 140f
Little Big Horn 230f
Kharkov et Rostov 260f
Kursk 206f
Moskva 206f
ORIFLAM
Afrika 235f
Alexandria 1801 240f
Les Ailes de la Gloire 235f
Nach Frankreich 315f
Rivoli 1797 315f
Sagunto 315f
SPQR 315f
Eléphants de Guerre 105f
Consuls 105f
Victoires de Pyrrhus 105f
Stalingrad "Uranus" 219f
Yom Kippour 235f
TILSIT
Chickamauga 1863 252f
Iena 1806 299f
Les 6 jours de Gloire 215f
Vicksburg 1863 252f
Waterloo 1815 299f
VAE VICTIS 39f
(n° disponibles : tel.)

En Anglais

ADG
World in flames deluxe 990f
World in flames classic 495f
WIF Deluxe Update 372f
WIF 2000 Update 430f
Africa aflame 142f
America in flames (box) 445f
Carrier planes in flames 125f
Days of Decision II 405f
Patton in Flames (box) 496f
WIF Compnion CD 310f
WIF annual 93 138f
WIF annual 94/95 152f
WIF annual 98 192f
WIF annual Millenium 205f
AVALANCHE PRESS
Blood on the Snow 195f
Eylau 345f
Great War at Sea :
1898 : Spanish War 418f
Mediterranean 2nd 482f
North & Baltic 580f
Plan Orange 295f
Russo Japanese 345f
SOPAC 395f
Imperium 3 ed. 320f
Mac Arthur's return 285f
Operation Cannibal 185f
Platoon Level Combat :
Panzer Grenadier 425f
Heroes of Soviet Union 395f
Red Parachutes 325f
Red Steel: at Kishinev 325f
Rome at War 395f
The Invasion of Italy 295f
Winter Fury 260f

AVALON HILL
Axis & Allies 452f
Axis & Allies Europe 472f
Axis & Allies Pacific 472f
Battle cry 472f
Diplomacy 472f
History of the World 452f
CLASH OF ARMS
1807 : Eagles turn East 430f
Achtung Spitfire 295f
Borodino '41 262f
Close Action 415f
Harpoon 4 438f
Kolin 1757 335f
Landships 348f
Infernal Machines 195f
Leuthen 425f
La Bataille de Albuera 342f
La Bataille de Corunna 428f
La Bataille de Ligny 482f
La Bataille de Lutzen 590f
La Bataille de Mt St Jean 342f
La Bataille de Talavera 348f
La Bataille de Wavre 242f
La Bataille d'Orthez 515f
La Bataille rules 4 ed. 174f
Napoleon at Leipzig 335f
No Sailor but a foll 199f
Operation Spark 329f
Speed of Heat 515f
Supermarina I 425f
The Emperor Returns 266f
The King's War 285f
The Rising Sun 455f
War of the Union 335f
War Without Mercy 480f
Zorndorf 369f
CRITICAL HIT
Combat ! Rangers 260f
Combat ! Kursk 305f
Combat ! Stalingrad 482f
Genesis 48 385f
Scotland the Brave I 220f
Scotland the Brave II 230f

DECISION GAMES
Strategy & T. n°199 156f
Strategy & T. n°201 160f
Strategy & T. n°204 149f
COLUMBIA GAMES
Eagles : Waterloo 324f
East Front 440f
Volga Front 185f
Napoleon : Waterloo 295f
Québec 1759 274f
Sam Grant 385f
War of 1812 276f
West Front 440f
Euro Front 280f
Med Front 275f
GAMES USA
Borodino 295f
Friedland 1807 330f
GRD
Second front 865f
Strom... Scandinavia 530f
Europa n°71 60f
GMT
Africanus 142f
Austerlitz 516f
Barbarossa North 740f
Barbarossa South 460f
Battle Line 172f
Brandywine 295f
Britain Stand Alone 275f
Caesar : civil wars 405f
Caratacus 124f
Cataphract 499f
Chickamauga 620f
Crisis : Sinai 1973 299f
Diadochoi 118f
For the People 395f
Invasion Sicily 259f
Ivanhoe 186f
Jugurtha 148f
June 6 : D-Day 1944 390f
Kasserine 348f
Lost Victory 335f
Operation Mercury 320f
Paths of Glory 415f
Paths of Glory Guide 185f
Phalanx 148f
Red Badge of Courage 482f
Risorgimento 1859 495f
Salamis 159f
Simple GBoH 148f
SPQR player's guide 148f
Triumph & Glory 460f
Ukraine '43 294f
Veni vidi vici 85f
Wilderness War 420f
Zero 348f
C3i n°6 55f
C3i n°8 55f
C3i n°12 99f
C3i n°13 99f

NOS TRADUCTIONS
Kasserine (GMT)
Fallschirmjaeger (The Gamers)
Paths of Glory (GMT)
Barabrossa Army Group North (GMT)
For the People (GMT)
Traduction des règles fournie gratuitement lors de l'achat du jeu ou disponibles seules au prix de 52f [Les jeux traduits sont indiqués par un ✎]

EN PREPARATION
Wilderness War (GMT)
Gotterdammerung (MIH)
Morsecode (UGG)
Pour l'achat d'un jeu dont la traduction est en préparation, l'envoi du jeu est effectué immédiatement puis la règle dès que possible [attention dans ce cas : supplément de 12f pour participation aux frais de port]
L'actualité des traductions sur notre site internet

Le monde des jeux
www.jocade.com
News - Descriptifs - Aides de jeu - Achat en ligne

MOMENTS IN HITORY
A famous victory 295f
All quiet on the w. front 345f
Clash of Titans 335f
Drive to the Baltic ! 235f
Eastwall 235f
Fields of Glory 335f
Gotterdammerung 385f
In Flanders Fields 270f
Iron Bottom Sound II 299f
Lodz 1914 (zip) 390f
Piercing the Reich 260f
Royal Tank Corps 335f
Triumphant Return 260f
Tunisia 43 360f
Velikye Luki 255f
White Ensign 270f
MMP
ASL Solitaire 425f
ASL 2nd Edition 459f
Beyond Valor/Red .. 615f
Hollow Legions 345f
Paratroopers 299f
A Bridge too far 499f
Doomed Battalions 532f
ASL Journal #2 279f
ASL Journal #3 235f
Grant takes Command 560f
OSG
1806 405f
Bonaparte in Italy 348f
Highway to the Kremlin 405f
Last Days... 285f
Napoleon at Bay 405f
The Emperor's War 348f
SIMTAC
Los Arapiles 545f

THE GAMERS
A Frozen Hell 530f
April's Harvest 310f
Ardennes 326f
Aspern Essling 395f
Austerlitz 295f
Black Wednesday 405f
Burma 525f
Champion Hill 310f
Circus Minimus 255f
Crusader 345f
Drive on Paris 445f
Enemy at the Gates 580f
Fallschirmjaeger 445f
Gaines Mill 395f
Gazala 415f
GD'40 380f
GD'41 345f
Guderian's Blitzkrieg II 1045f
Hunters from the Sky 405f
In their Quiet Fields II 325f
Malvern Hill 450f
Matanikau 345f
Marengo 285f
No Better Place to Die 310f
Semper Fi ! 345f
Sicily 630f
Stalingrad Pocket II 315f
This Hallowed Ground 885f
This Terrible Sound 885f
Tunisia 415f
Yom Kippur 310f
UGG
Blitzkrieg General II 289f
Cold Days in Hell 394f
Morsecode 335f
Triumph & fall... 148f

DIVERS
Carte vierge 29f
Casiers rangement x3 45f
Pince professionnelle 40f
Planche pions vierges 26f
FIGURINES
REGLES
Les Aigles 15 mm 95f
Charges 152f
De Bonaparte à Napoléon 69f
Livret 1805-1811 69f
Livret 1811-1815 69f
Guet-Apens 280f
Warhammer Ancient Battle 165f
Armies of the Antiquity 85f
Chariot War 109f
Fall of the West 139f
ALAIN TOULLER
Boites Coeur d'Armée
France 1812 [208 fig] 400f
Pologne [208 fig] 400f
Turquie [222 fig] 450f
Empire France
Régiment Grenadiers 40f
Régiment Cuirassiers 40f
Régiment Hussards 40f
Régiment Dragons Ligne 40f
Bataillon Tirailleur Garde 25f
Empire Russie
Bataillon Grenadiers 25f
Bataillon Mousquetaires 25f
Bataillon Chasseurs 25f
Empire Pologne
Bataillon d'infanterie 27f
Régiment de Krakus 40f
Régiment de Uhlans 40f

JEUX DE SOCIETE
Historique - Simulation
Africa 256f
Civilisation 294f
Les Batailles de Pharaon 290f
Empires of Ancient World 285f
Hannibal 230f
Maharadja 200f
Méditerranée 265f
Risk ed. Napoléon 329f
Risk 2210 A.D. 452f
Vinci 174f
Détente - Ambiance
Adel Verpflichtet 228f
Babel 130f
Big Shot 171f
Carabande 265f
Carolus Magnus 260f
Castel 95f
Les Colons de Katane 200f
Seefahrer 245f
Stadt und Ritter 245f
Corruption 79f
Les Dragons du Mékong 174f
Elfenland 246f
El Grande 256f
Evo 200f
Kahuna 114f
Illuminati 280f
Medina 240f
Metro 165f
Ra 228f
Savannah Café 115f
Star Wars : Queen's Gambit 552f
Torres 228f
Twilight Imperium II 482f

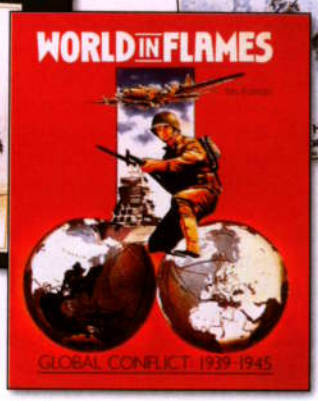
Livraisons sous 48h
(sous réserve de disponibilité de stock)
Frais de Port : 35f
Franco de Port à partir de 350f
Europe et DOM/TOM : 50f de frais de port / franco à 1200f
Autres Pays : 130f de frais de port / pas de franco
Achat possible par courrier, par téléphone ou par internet
Nos autres références sur www.jocade.com ou au 03.80.58.25.36
Les nouveautés sont indiquées par un ■ - Les jeux fournis avec une traduction par un ✎

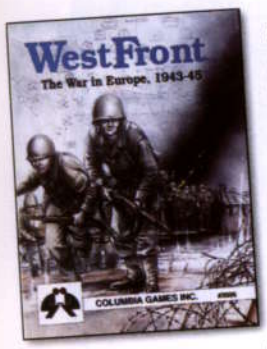
LA LIBERATION DE L'EUROPE

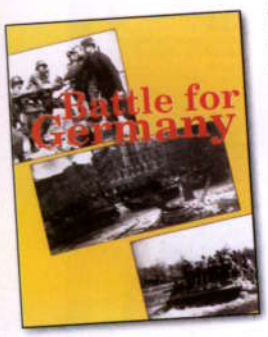
Tous les jeux sur le front de l'Ouest

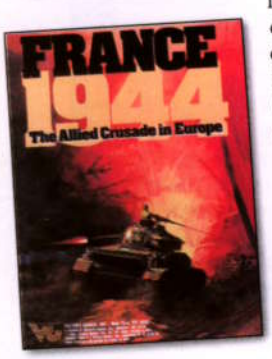
EN THÉORIE premier centre d'intérêt des concepteurs et joueurs américains, le front Ouest présente en réalité un choix relativement limité de simulations, les opérations y étant moins nombreuses qu'on ne le pense et pas toujours équilibrées.

Jean-Philippe LIARDET
et Théophile MONNIER









Le front de l'Ouest a toujours intéressé les concepteurs et les joueurs américains car leurs troupes y jouent le rôle principal, évidemment ! L'intervention des Etats-Unis sur le théâtre européen s'est d'abord fait sentir sur mer et dans les airs, cela dès l'année 1942 avec le début des raids stratégiques sur l'Allemagne et la guerre des convois dans l'Atlantique. Pour l'Amérique, la libération de l'Europe va surtout prendre le visage d'une succession de débarquements victorieux, en Afrique du Nord, en Sicile et en Italie (l'échec du débarquement d'Anzio préparant les GIs à la véritable ouverture d'un Second Front), puis les débarquements en France.

A la différence du front de l'Est, qui voit une énorme diversité d'opérations sur quatre ans et, de fait, des simulations à toutes les échelles, le front de l'Ouest propose peu de batailles facilement simulables et équilibrées, les deux principales étant la bataille de Normandie et celle des Ardennes. Dans ces deux cas, la difficulté de toute simulation est que la partie est pratiquement jouée d'avance, l'Allemand ne pouvant enregistrer de réels succès stratégiques, dominé qu'il est en terme de logistique et de suprématie aérienne ; les concepteurs doivent donc toujours strictement encadrer les opérations et assigner au camp allemand des objectifs raisonnables. Pour le reste, peu d'autres campagnes du front de l'Ouest se prêtent à une adaptation en jeu : prise de Paris, course en Bretagne, réduction des poches, bataille d'Alsace, traversée du Rhin, avancée en Allemagne, etc., à chaque fois, la partie au-dessus du niveau du bataillon n'est pas d'un grand intérêt. Le seul cas particulier est celui de l'opération Market Garden, particulièrement disputée et qui voit des forces équivalentes s'affronter pour un enjeu stratégique majeur dans un cadre de temps et d'espace limité.

Nous nous sommes limités pour cet article au front de l'Ouest au sens strict, c'est-à-dire en excluant la guerre du Désert et le front méditerranéen, Italie compris, qui présentent des situations très différentes.

LES JEUX STRATÉGIQUES

Les jeux couvrant l'ensemble du conflit mondial montrent bien à la fois la surface limitée du front ouest à l'échelle européenne, avec les trois fronts (Est, Ouest, Méditerranée) mais aussi en contrepartie le poids économique ou logistique des Etats-Unis. *World in Flames (5/2/5)* de l'éditeur Australian Design Group met bien en scène cette montée en puissance américaine, déterminante pour la libération de l'Europe. S'il est possible de jouer uniquement le front de l'Ouest, l'intérêt reste limité avec une simulation simplifiée du Débarquement et un front large de seulement quelques hex. *World in Flames* reste toutefois le meilleur jeu dans sa catégorie, tout particulièrement depuis la nouvelle édition, très riche sur le fond et la forme. La seule alternative à ce monstre est *Totaler Krieg (3/1/4)* de Decision Games, beaucoup plus abordable. Ce dernier titre vient de reparaître dans une nouvelle édition (voir VV 20) et présente la particularité de gérer toutes les grandes décisions stratégiques et alliances avec un intéressant système de cartes à jouer (pour le théâtre qui nous intéresse, une carte comme *Festung Europa* permet à l'Axe de fortifier les côtes au dépend d'une certaine initiative stratégique).

A l'échelle de l'Europe, *Advanced Third Reich (3/3/4)*, dont la nouvelle édition est sur le point de paraître chez Avalanche Press, reste le plus accessible, avec un système très simple. En descendant encore d'échelle, *West Front (2/1/2)* de Columbia Games, moins intéressant au demeurant que son pendant *East Front*, utilise le fameux système de blocs en bois de Columbia Games, et offre à la fois une certaine incertitude stratégique tout en pouvant séduire les novices (le système de jeu est d'ailleurs très simple, avec des mécanismes utra-classiques). Plus original enfin, *Battle for Germany (2/2/3)*, un classique de SPI réédité par Decision Games, présente l'originalité de faire s'affronter le joueur allié et le joueur russe, chacun manœuvrant également sur l'autre front les armées allemandes. C'est l'une des très rares simulations traitant de l'avancée des Alliés à la toute fin de la guerre.

LES JEUX OPÉRATIONNELS

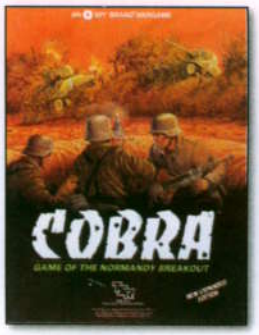
Les jeux opérationnels couvrant l'ensemble de la campagne souffrent souvent d'un déroulement prévisible. La partie commence avec le débarquement allié et les Allemands doivent choisir quand arrêter de contenir la tête de pont alliée pour se replier vers l'Allemagne. Côté allié, il s'agit de profiter d'une meilleure mobilité, de

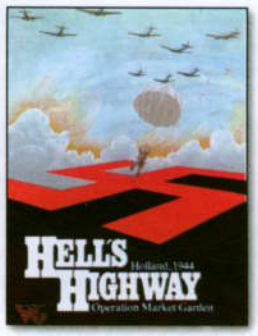
NOTATIONS : (a/b/c)

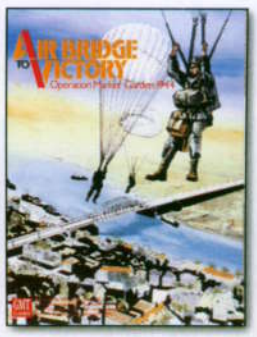
– **a** : **complexité** notée de 1 « simple » à 5 « difficile », elle prend en compte à la fois la difficulté du système ainsi que la taille du jeu (un monstre simple reste un monstre et demande beaucoup de temps).

– **b** : **jouabilité en solitaire**, de 1 « non » à 5 « oui », aucun de ces jeux n'est vraiment fait pour être joué en solitaire, mais certains d'entre eux ont des mécanismes qui facilitent l'exercice. Une note de 3 indique la moyenne des jeux qui demandent une bonne dose de schizophrénie de la part du joueur.

– **c** : **la côte d'amour**, 1, on n'aime pas, **5** on adore, cette note est totalement subjective et ne tient pas compte de la complexité du jeu mais plutôt son intérêt ludique, puis historique (*Ambush* n'est pas une grande simulation par exemple mais un excellent jeu, à l'inverse, *Hell's Highway* est les deux à la fois).







la supériorité aérienne mais il faut compter avec l'essoufflement de la chaîne logistique et s'emparer le plus rapidement possible du grand port d'Anvers. La possibilité d'une ou deux opérations aéroportées d'envergure pour les Alliés, les moyens de monter une dernière grande offensive à l'Ouest pour l'Allemand viennent apporter un peu d'animation aux parties.

Second Front (4/3/4) de GRD fait partie de la légendaire série Europa. Jeu stratégique à une échelle de jeu opérationnel, il propose l'ordre de bataille le plus complet avec un système de jeu un peu ancien dont le classicisme n'est pas sans charme. Il faut néanmoins ne pas être rebuté par les empilements, parfois vertigineux !

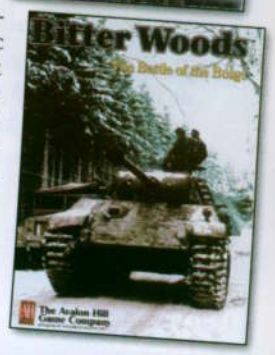
1944 Second Front (2/2/2) de 3W présente l'originalité de proposer pour théâtre d'opération la totalité du territoire français. Il est donc possible de jouer le débarquement de Provence, le joueur allemand tentant alors de retirer le plus vite possible ses unités vers l'Allemagne pour reconstituer une ligne de front solide tout en laissant des garnisons dans les grands ports de l'Atlantique et de la Méditerranée. Le système de jeu souffre cependant de quelques particularités malheureuses et nécessite une certaine refonte pour être jouable. Moins connu, *Decision in France (4/2/3)* de Rhino Game, débute le 25 juin 1944, et propose un système solide réalisé par Mark Simonitch, avec plusieurs innovations (point de ravitaillement, mode de combat, réserve stratégique).

Le meilleur jeu à cette échelle, malgré un graphisme désuet, nous vient de Victory Games avec *France 1944 (2/3/4)*. Peu de pions (corps d'armée pour l'infanterie) et divisions pour les blindés. Règle la plus amusante : les joueurs achètent des pions d'activation avec leur ravitaillement, qui sont ensuite tirés au hasard pour déterminer qui peut jouer... et évidemment, l'Allié a l'avantage... sauf en décembre 1944 !

Les jeux opérationnels consacrés à une seule bataille ou campagne s'avèrent beaucoup plus intéressants car les Allemands disposent la plupart du temps d'excellentes unités blindées, capables parfois de compenser la supériorité numérique alliée.

The Longest Days (5/2/3) d'Avalon Hill, prototype du « monster game », présente un ordre de bataille d'une exceptionnelle précision jusqu'au niveau de la compagnie. Son réel intérêt ludique reste toutefois à démontrer... Il est de toute façon pratiquement introuvable aujourd'hui.

Le grand classique reste *Operation Cobra (2/4/4)* de SPI/TSR (cette deuxième version comportant une extension permettant de jouer le Débarquement) qui s'avère particulièrement agréable, avec un camp allemand contraint d'engager ses Panzer sur la partie du front tenue par les Anglais sans pouvoir déplacer suffisamment de ces unités pour faire face aux Américains ou pour réaliser une contre-offensive massive sur un point du front. Proche dans ses méca-



COMMANDEZ AISÉMENT PAR TÉLÉPHONE OU PAR FAX EN MENTIONNANT VOTRE N° DE CARTE BLEUE VISA / MASTERCARD ET DATE D'EXPIRATION OU PAR COURRIER EN JOIGNANT UN CHÈQUE OU MANDAT DU MONTANT DE VOTRE COMMANDE + 35 F DE FRAIS DE PORT POUR LES COMMANDES < 499 F - FRANCO DE PORT EN METROPOLE À PARTIR DE 499F - ENVOIS À L'ÉTRANGER : 70F

JEUX DU MONDE

14 RUE M. FONVIEILLE - PASSAGE ST JÉRÔME - 31000 TOULOUSE
OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10 HEURES À 19 HEURES

FAX : 05 62 27 18 10 - VENTE PAR CORRESPONDANCE - TEL : 05 61 23 73 88
LIVRAISONS EN FRANCE MÉTROPOLITAINE SOUS 48 HEURES (SOUS RÉSERVE DE DISPONIBILITÉ DE STOCK)

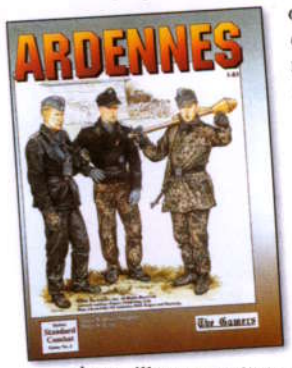
EN FRANÇAIS
AZURE WISH EDITIONS
Grande Siècle 379
Hispania 320
Silva 285
Cleopatre # 2 40
HEUX DESCARTES
Crime D.B. Normandie 150
Civilisation 299
Cry Havoc 210
Château des templiers 229
Samourai 162
Dien Bien Phu 224
Hannibal 139
Khartoum + Rorke's 235
Koursk 275
Little Big Horn 260
Mahatma Gandh 209
Méditerranée 275
Moskova 218
Vinci 180
ORIFLAM
Afrika 235
Les Ailes de la Gloire 235
Nach Frankreich 315
Rivoli 1797 315
Sagunto 315
S.P.Q.R. 315
- Eléphant de guerre 105
- Consuls 105
- Les victoires de Pyrrhus 105
Stalingrad : Uranus 219
Tom Kippour 235
TILSIT
Afrika 1880 250
Azteca 289
Chickamauga 1863 255
Eylau 1806 299
Les 6 Jours de Gloire 215
Les batailles de Pharaon 285
Montjoie 289
Nok, edition Napoleon 235
Samourai & Katana 285
Vicksburg 1863 255
Victory 289
Waterloo 299
HISTOIRE & COLLECTIONS
De Bonaparte à Napoleon 69
- Liste d'armées 1805-1811 (DBN) 69
- Liste d'armées 1812-1815(DBN) 69
EN ANGLAIS
AUSTRALIAN DESIGN GROUP
World in Flames Deluxe 990
World in Flames Classic 509
- WiF, Deluxe Rules 149
- Africa Allame 139
- WiF, Annual 98 195
- America in Flames (KIT) 375
- Carrier in Flames 125
- World in Flames Companion CD 309
- Shipsin Flames 240
- WiF 2000 Update 450
- WiF Millenium Annual 209
- Days of Decision II 409

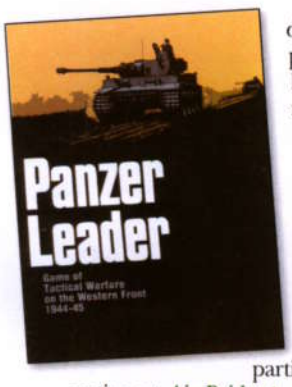
ADVANCED SQUAD LEADER
Avalon Hill
Annual 91 175
Annual 92 + annual #2 125
Annual 97 209
Code of Bushido 499
Croix de Guerre 440
Gung Ho 588
Kampfgruppe Peiper I 409
Kampfgruppe Peiper II 439
Partisan 229
Pegasus Bridge 375
Yanks 549
West of Alamein 579
Critical Hit
All American : Gamers. Guide 99
Arnhem the Third Bridge 269
ASL 97 Pack «Aussie» 80
ASL 98 Pack «Aussie» 95
Carnage at Cassino 245
Critical Hit Magazine Vol. 4 #2 130
Critical Hit Magazine Vol. 4 #3 145
Critical Hit Magazine Vol. 5 #2 135
Critical Hit Magazine Vol. 6 #3 179
Critical Hit Annual 2000 175
Dzerzhinsky Tractor Works 209
Euro Pack 6- The Bulge 79
Euro Pack III - The Late War 75
Euro Pack IV - North Africa 79
Euro Pack V - Eastern Front War 84
Euro Pack VI : Partisan 84
Gamers Guide Pointe du Hoc 95
Axis & Allies Europe 135
Axis & Allies Pacific 135
Bartlecry 255
Breakout : Normandy 205
Diplomacy 490
Flat Top 84
Geronimo 235
Guerilla 99
* History of the World 299
Isreeli Defence Force (IDF) 79
Midway 225
Mustangs 235
Road on Saint-Nazaire 209
Republic of Rome 135
* Risk 2021 A.D. 235
Siege of Jerusalem 280
Stonewall in the Valley 265
Stonewall Jackson's Way 305
CLASH OF ARMS
1807 : The Eagles Turn East 459
Achtung Panzer 209
Bonaparte at Marengo 255
Chancellorsville 275
Clash of Armor 169
- From Gazala to Sinai 155
- Rommel's Battles 155
Close Action : Fighting Sail 335
Command at Sea 479
- Rules 150
- Scenarios 109
- Ship Data 139
- Napoleon's Last Battles 255
- Nuts ! North 190
- Nuts ! South 190
- Over the Top 315
- Rebels & Redcoats I 285
- Rebels & Redcoats II 285
Peninsular 299
Tet 129
Flint & Steel 129
From Valmy to Waterloo 129
- Battles of French Revolution Vol. I 139
Harpoon 4th Edition 459
- Player's Handbook 79
- Naval Review 2000 185
- Sea of the Dragons 295
- White Ensign 355
Home before the Leaves Fall 359
Iena 395
La bataille d'Albuera 209
La bataille d'Espahol-Talavera 409
La bataille d'Orthez 515
La bataille de Coruña 330
La bataille de Ligny 519
La bataille de Lutzen 595
La bataille de Mont St. Jean 525
La bataille de Wavre 245
Lee Takes Command 180
Leuthen 439
Mississipi Fortress 240
Napoleon at Leipzig 335
Operation Spark - Leningrad 349
Over the Reich 309
Prelude to Disaster (WWI) 335
Regulations of the Year XXII 145
Summer Storm 1863 329
- The Devil's to Pay (scenario) 139
The Army of the Heartland 410
The Emperor Returns 495
The King's War 299
The Speed of Heat 395
War without Mercy 419
Zorndorf, 7 years war « 260
COLUMBIA GAMES
Bobby Lee 409
East Front 295
- Euro Front 209
- Volga Front 475
Napoleon 445
Pacific Victory 280
Québec 1759 215
Sam Grant 289
West Front 419
- Med Front 475
DECISION GAMES
Across Suez 280
Ancietam Campaign 305
Battle for Germany
Battle for the Ardennes 459
Blue & the Grey 209
Emperor's First Battles 255
Empires at War 275
Four battles of the Ancient World I 169
Four battles of the Ancient World II 155
Four battles of the Ancient World III 155
Leningrad 479
Lords of the Sierra Madre 380
Napoleon First Battle 150
Napoleon's Last Battles 109
Nuts ! North 139
Nuts ! South 145
Over the Top 209
Rebels & Redcoats I 445
Rebels & Redcoats II 120
Seven Days Battles 795
Sun Never Sets 225
The 45 270
The Alamo 155
The Forgotten War (Korea) 139
Thirty Years War Quad 459
* Totaler Krieg 2nd Edition 750
- Totaler Krieg Player Guide 155
War of the Rebellion 280
World War One 235
EMPEROR'S HEADQUARTERS
Ancient Empires 175
Chef de Bataillon 239
- Command Decision III 369
- Command Pack # 1 49
- Command Pack # 11 ou 12 (pièce) 69
- Command Pack # 13 ou 14 (pièce) 69
Red Baron 130
Revenge 165
Sons of the Desert 109
The Normans 70
The Successors (Ancient empire) 75
Warfare in the Age of Discovery 165
Warfare in the Age of Reason 2nd Ed 169
- Campaigns in the Age of Reason 109
Warpaint (US Wild West Rules) 109
GMT
"1863" 299
Africanus (SPQR) 145
Air Bridge to Victory 155
Austerlitz 1805 495
Barbarassa Army Group North 249
Barbarassa Army Group South 459
Battle Line Card Game 175
Battles for North Africa 299
Brandywine Creek 299
Britain Stands Alone 265
Ceratacian (Caesar) 125
Cataphract 499
Crisis : Sinai 1973 299
Diadochi (Alexander) 125
Eight Air Force 285
For the People 2nd Edition 395
Glory 365
Invasion Sicily 235
Ivanhoe 199
Jugurtha (Caesar) 149
Julius Caesar 380
June 6 : D-Day 1944 390
Kasserine 349
Lost Victory 355
Path of Glory Revised 420
- Path of Glory Players Guide 189
Player's Guide to SPQR 139
* Red Badge of Courage 509
Risorgimento 1859 495
Rivet of Death 599
Salamis 159
Silver Bayonet 155
Simple Great Battles of History 155
SPQR Rules 2nd edition (Ziplock) 275
Triuph & Glory 480
Ukraine '43 299
Veni, Vidi, Vici 85
* Waterloo's War 395
Zero (Down in Flames Vol. 3) 380
GRD
Balkan Front 519
Fire in the East 599
Storm over Scandinavia 619
The Ukais 135
War in the Desert 829
War of Resistance 829
IVY STREET GAMES
At all Hazards 230
Stonewal at Cedar Mountain 175
Williamsburg 1862 185
MOMENTS IN HISTORY
A Famous Victory 109
All Quiet in the Western Front 420
Clash of the Titans : Kursk 43 355
Drive to the Baltic 239
East Wall : Battle for the Dnepr 269
Fields of Glory 369
* Gotterdammerung - Berlin 45 430
In Flanders Fields - 1915 275
Iron Bottom Sound II 299
Lodz 1914 : The First Blitzkrieg 449
Piercing the Reich 265
Royal Tank Corps 355
Triumphant Return : Liberation 279
Turning the Tables 239
Velika Luki 255
White Ensign / Rising Sun (Ceylan) 270
MULTI-MAN PUBLISHING
Grant Takes Command 545
The Skirmisher #1 165
OPERATIONAL STUDIES GROUP
Napoleon at Bay 429
1806 : Iena - Auerstadt Campaign 409
The Emperor's War, 1805-1815 385
Bonaparte in Italy 320
QUANTUM
Crossfire (Rules) 119
- Hit be Dirt 119
Spearhead Armor Rules 175
- Across the Sands (Scenarios) 119
- White Star Rising (Scenarios) 119
Tactica Ancienis Rules 125
Tactica Medieval Rules 160
SCHROEDER PUBLISHING
Serbia & Romania 339
Tannenberg & Golicia 155
The Schlieffen Plan 255
SIMTAC
Alexandria 1801 379
Seguinto 240
Los Arapiles 560
THE GAMERS
Aspern - Essling 409
Burma 1944 565
Champion Hill 330
Drive on Paris 450
Force Eagle's War 255
Games Mill 345
In their Quiet Fields 130
Morocco 289
Okinawa : Guadalcanal 42 299
This Hallowed Ground 895
This Terrible Sound 895
Yom Kippur 350
VICTORY GAMES
Central America 280
Leatherneck (Battle Hymn) 220
Third Fleet 295
WARHAMMER HISTORICAL
Warhammer Ancient Battles 189
- Armies of Antiquity 95
- Chariot Wars 129
- Fall of the West 130
WRG
Règles 7ème edv. - 3000/1485 (Français) 65
Règles 1420-1700 (Français)
Rules - 3000/1485 89
Rules 1420-1700 65
Rules 1685-1845 65
Rules 1950-2000 65
Seven Years War Army Lists 75
Ottf De Bello Fantasticus 79
Army List Book II : -500 /476 (DBM) 79
Armies & Enemies of the Crusades 185
De Bellis Civile 1644-45 75
WEST END GAMES
Air - Cav 215
The battle of Shiloh 99
WWW
1944 : the Second Front 205
Blitzkrieg in the South 245
Campaigns of the Civil War 99
Crimean Shield 265
Fury on Champlain 280
Ironsides : Irish Rebellion 85
Kasserine 255
Long Lance & Henderson 190
Raid on Richmond - Washington 225
Royalists & Roundheads III 250
Run Silent, Run Deep 415
Spires of the Kremlin 195
Taisiwe : Battle for Bloody Betio 225
The Last Blitzkrieg 249
Tide of Fortune 195
Scratch One Flat Top
XENO GAMES
Guard du Corps 149
Kingstreet Assault 265
Russia at War 159
Seaking 4th ed. 175
Shuthi Jalapeno War 345
This Allowed Ground 259
KTR (COMMAND PUBLISHING)
Berlin 45 89
Fateful Lightning 209
Poland 39 89
Seven Seas of Victory 175
Victory in Normandy 89
DIVERS
A Nation on Trial - ACW Rules 140
- Blow Bugles Blow 140
Axis and Allies 455
Battleground WWII 339
- Men of Honor 205
Bodyguard Overlord 255
Bloodiest Day (Antietam) 279
Combat : Nothandy 309
* - Combat : Rangers 299
Combat : Stalingrad 515
Decision in France 195
Defiant Halland (Ziplock) 140
Desert Victory 225
Fields of Honor 220
Fire & Fury Civil War Rules 179
In the Name of Glory (3rd Edition) 109
Johnny Reb III 180
Kasserine (Ziplock) 95
Kings & Castles 209
Killer Katanas 175
Modern Spearhead Miniature Rules 199
Morsecode 495
- Triumph & Fall of the Desert Fox 195
Mr Lincoln's War (ACW rules) 125
Once Upon in the West Indies 60
Poncho Villa 69
Patriots & Loyalists Rules 125
Shaka, Napoleonic Rules 135
Shipbrise III (IBM PC) 349
- Tempo 585
The Battle for Dresden, 1813 255
Total War 149
MAGAZINES
C3I #12 215
C3I #13 99
Command 24 (Czechoslovakia 1938) 99
Command 30 (Across the Potomac) 110
Command 35 (Mexico - Orizon) 120
Command 36 (El Passo) 240
Command 38 (Great War in Near East) 185
Command 39 (Strike North) 220
Command 40 (Buena Vista + Moscow) 220
Command 41 (Battle of the Bulge) 220
Command 43 (Chattanooga) 240
Command 44 (Dark Victory - Alamo) 240
Command 45 (Sea Lion & Yarmuk) 219
Command 49 (Warmaster Chess 2000) 125
Command 50 (Back to Iraq) 139
Command 51 (The Meuse - Argonne) 155
Command 52 (Grunwald) 155
Command 53 (Iron Dream) 139
Europa News 41, 42, 54, 58 au 63(pièce) 55
Europa News 65 49
Europa News 66, 67 au 68 (pièce) 55
Europa News 69, 70 au 71 (pièce) 55
Europa News 72 au 73 (pièce) 65
* Europa News 79 60
* Naval Strrep 20 45
Strategy & T. #142 (Tarawa) 115
Strategy & T. #143 (Rio Grande) 115
Strategy & T. #144 (Chad) 109
Strategy & T. #148 (Cappody Bridge) 109
Strategy & T. #151 (Vittoria - Friedland) 109
Strategy & T. #152 (Cate Green) 95
Strategy & T. #155 (Anzio) 109
Strategy & T. #160 (Medwar) 125
Strategy & T. #166 (7 Days Battle) 115
Strategy & T. #171 (On to Moscow) 115
Strategy & T. #179 (Fist Afghan War) 145
Strategy & T. #190 (Chongchen 1950) 139
Strategy & T. #196 (Vietnam Battles) 155
Strategy & T. #198 (Verdun-Lemberg) 139
Strategy & T. #199 (Forgotten Axis) 149
Strategy & T. #200 (Foreign Legion) 229
Strategy & T. #201 (Crimean War) 159
Strategy & T. #202 (Invasion Taipei) 159
* Strategy & T. #206 (Forgotten Axis) 155

Les nouveautés parues entre le 19/07/01 et le 26/09/01 sont indiquées par un « * » - N'hésitez pas à nous contacter pour de plus amples informations sur notre stock -

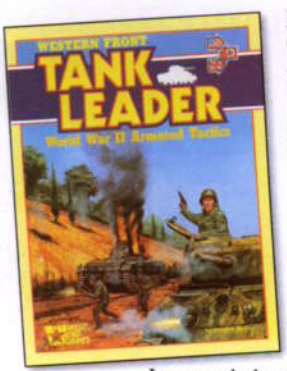
nismes, ***June 6, D-Day 1944 (3/3/4)*** de GMT porte sur les combats de l'ensemble du mois de juin.

Victory in Normandy (3/2/4) de XTR porte sur l'ensemble de la campagne de Normandie avec un système de jeu très original, voire déroutant, avec un tour correspondant à une journée où chaque joueur est limité en action, pas de tables de combat proprement dite, et des points de commandement pour activer ses unités. ***Breakout Normandy (3/2/3)*** d'Avalon Hill et son système de zone présente bien sûr une alternative séduisante aux conventionnels hexagones, en plus d'utiliser des phases d'activation alternées. Comme souvent, le matériel est également de meilleure qualité que chez la plupart des autres éditeurs, ça compte !





Hell's Highway (4/2/4) de Victory Games qui porte sur l'opération Market-Garden, est un des meilleurs jeux sur ce théâtre. Très tactique malgré des unités à l'échelle du bataillon, le jeu utilise des phases de tirs et tirs défensifs et une gestion par points des appuis divisionnaire, un système que nous apprécions particulièrement. Une alternative est ***Air Bridge to Victory (3/3/4)*** de GMT à la même échelle mais avec un système un peu plus simple. ***Aachen (4/2/3)*** de Cosi/3W couvre au niveau du bataillon les combats alliés pour la capture de la première grande ville allemande, Aix-la-Chapelle. Chaque joueur doit s'engager à exécuter un certain nombre d'attaques pour obtenir l'initiative et les combats de rue sont particulièrement sanglants.



Le grand classique ***Battle of the Bulge (2/3/2)*** et le plus récent ***Bitter Woods (3/3/3)*** de Avalon Hill ne sont que deux des nombreux titres disponibles sur cette bataille particulièrement appréciée des Américains, avec ***The Last Blitzkrieg (4/2/3)*** de 3W, ou bien ***Tigers in the Mist (2/3/3)*** de GMT dont le système de jeu, récent mais pourtant très simple, comporte des phases d'impulsions alternées mais une représentation très abstraite des appuis et du ravitaillement, ou encore ***Ardennes (2/4/3)*** de The Gamers au système de jeu bien rodé mais hyperclassique. Encore disponible chez Decision games, la réédition de ***Battles for the Ardennes (3/3/4)*** de SPI propose, en quatre jeux recomposables, la campagne de 1944 mais aussi celle de 1940 ! Citons enfin, pour le plaisir, ***Wacht am Rhein (4/2/5)*** de SPI, qui propose la campagne complète au niveau du bataillon (!) sur quatre grandes cartes, un *collector* très recherché.

Les jeux en encart proposés par XTR dans *Command Magazine*, présentent l'originalité d'aborder des variantes intéressantes comme l'ouverture d'un second front en 1943, ***Second Front Now !***, ou le choix d'un débarquement en Norvège avec ***Norway***. Mais c'est un scénario original pour ***Victory in Normandy*** qui attire l'attention avec le choix d'un débarquement en Bretagne qui semble plus judicieux (absence de bocage, tête de pont moins vulnérable, réserves de Panzers plus éloignée, port de Brest proche).

Les jeux tactiques

Panzer Leader (3/2/2) de Avalon Hill est un grand classique qui présente l'avantage d'un ordre de bataille très complet intégrant la plupart des matériels engagés, y compris l'artillerie lourde. Le système de jeu est néanmoins dépassé et très inférieur à l'excellent ***Tank Leader West Front (3/2/5)*** de West End Games qui présente l'avantage d'être disponible en français chez Oriflam (*Tank Leader Front Ouest*) avec notamment une bonne amélioration des règles par Frank Stora. Le système de cartes de formation et d'activation (avec interruption des formations adverses) est une référence !

Ceux qui s'intéressent aux héroïques combats des parachutistes britanniques à Arnhem se doivent de posséder ***Storm over Arnhem 1944 (3/2/4)*** de Avalon Hill. Parfaitement adapté à la simulation du combat en zone urbaine, le système de jeu combine une séquence de jeu interactive et une carte découpée en zones qui a fait ses preuves avec *Thunder at Cassino* et *Stalingrad*.

Inutile de présenter ***Advanced Squad Leader (5/1-5/5)*** (AH), probablement le *wargame* sur carte le plus populaire au monde, et qui propose deux modules spécifiquement front de l'Ouest (*Yanks* et *Paratroopers*), mais bien sûr avec une multitude d'autres scénarios faisant intervenir les Britanniques. La compagnie MMP aacquis les droits de la série et propose des règles refondues, une deuxième édition des règles pour le jeu en solitaire et de nouvelles gamettes. Celles consacrées au front de l'Ouest sont nombreuses avec *Pegasus Bridge*, *A Bridge Too Far* et divers packs de scénarios, sans oublier ceux de Critical Hit.

Enfin, ***Ambush (3/5/5)*** de Victory Games est probablement le meilleur wargame en solitaire jamais réalisé. Le joueur y dirige une équipe de huit soldats américains sur le front Ouest et lutte contre un exceptionnel système de jeu. Les extensions *Move Out !* et *Purple Heart* proposent de nouvelles missions sur ce théâtre d'opérations.

Guerre aérienne

La contribution alliée à la victoire s'est en grande partie fait connaître dans le domaine aérien. Les bombardements sur l'Allemagne ont fini par réduire le potentiel industriel du pays. Si ce dernier atteint son apogée en novembre 1944, la défense du Reich immobilise de plus en plus de chasseurs de la Luftwaffe au détriment du soutien des forces terrestres tandis que la Flak absorbe une part croissante de la production d'obus.

Over the Reich (4/1/3) de Clash of Arms est le jeu de référence pour les combats aériens, même si sa complexité le réserve aux passionnés. A l'inverse, ***Eighth Air Force (3/1/4)***, l'extension pour les combats aériens au-dessus de l'Europe de 1944-1945 de *Rise of the Luftwaffe* (GMT), utilise un système plaisant et cependant réaliste inspiré de la bataille avec des cartes à jouer représentant les manœuvres des avions. Enfin, le grand classique d'Avalon Hill, ***Luftwaffe (3/2/3)*** est le seul cas à notre connaissance de simulation de la campagne aérienne stratégique dans son ensemble (il bénéficie de diverses améliorations publiées dans le défunt *The General*). ❐

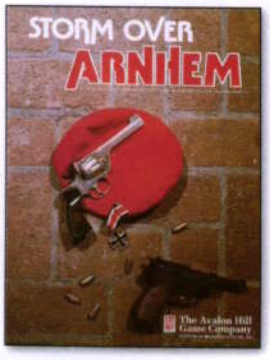
OU TROUVER CES JEUX ?

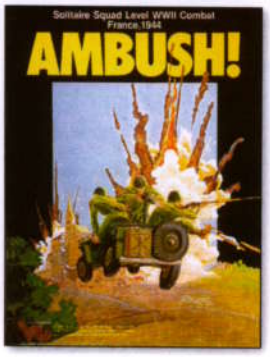
La première méthode, et la meilleure, est de les acheter dans un magasin de jeux ! Le réseau Descartes est présent partout en France, et on trouve de nombreux magasins indépendants de qualité dans toutes les grandes villes de France. Malheureusement, le choix de jeux d'histoire tend à se raréfier, et la plupart de ces boutiques ne disposent le plus souvent que d'un stock symbolique. En revanche, à Paris, les magasins de la « zone jeu » (autour du métro Cluny) et les relais Descartes sont particulièrement bien fournis. Le choix s'est surtout étendu avec différents sites internet spécialisés français qui proposent maintenant un grand choix de wargames (voir les publicités dans *VaeVictis*).

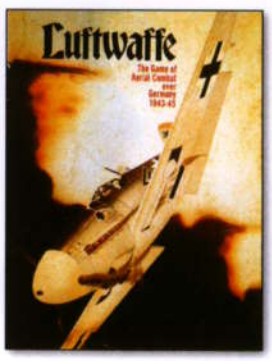
Le problème est plus crucial pour les jeux anciens ou épuisés. Seule solution, l'achat direct aux Etats-Unis sur les sites d'occasions ou la vente aux enchères, soit par les annonces de VV, qui proposent souvent des trésors, ou par les sites comme e-bay et consorts (www.finegames.com www.ebay.com (enchères sur le web) ; www.grognard.com (s'inscrire sur la mailing list consim-l) ; forum : rec.games.board.marketplace). Nous recommandons également la caverne aux trésors de Desert Fox, filiale de Decision Games qui s'est fait une spécialité de jeux épuisés, mais les prix sont gratinés.

www.decisiongames.com/html/desert_fox.htm

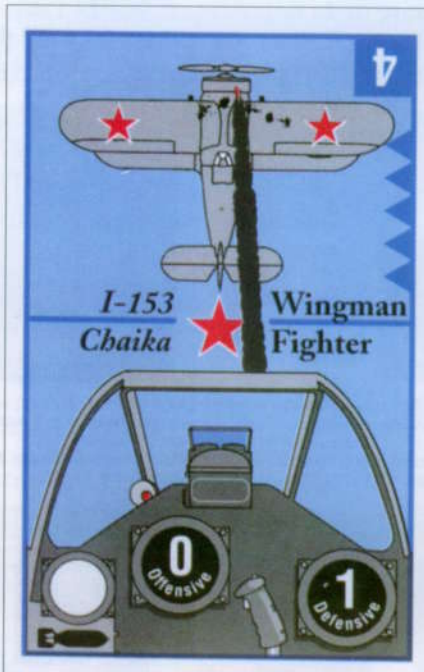
Avis aux amateurs !

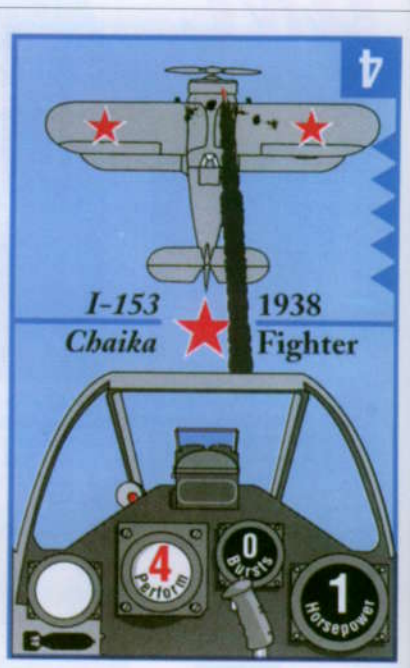


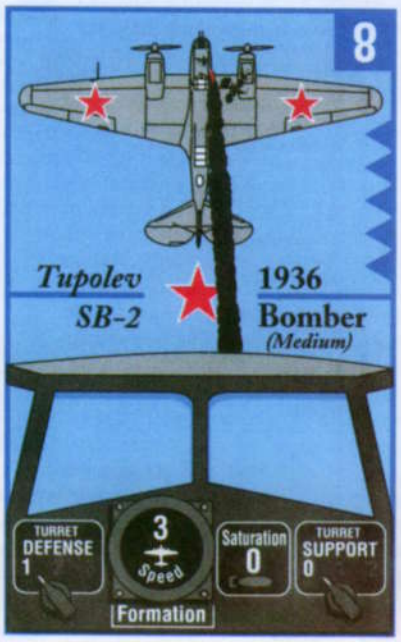


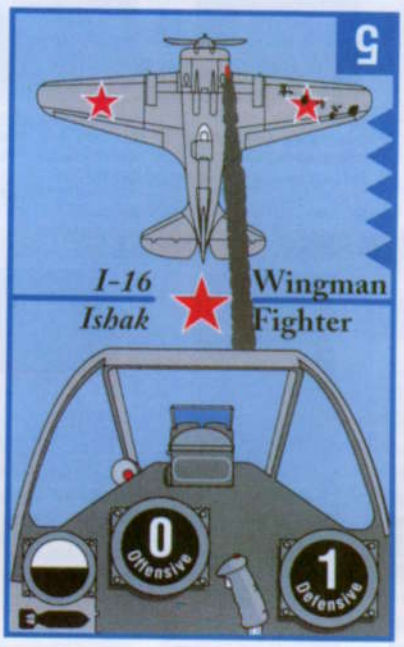


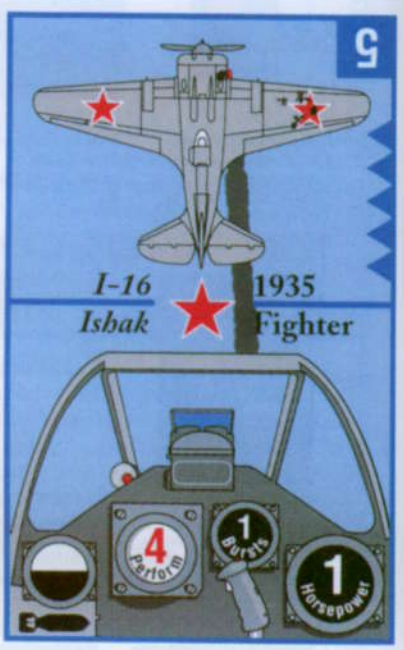
Cartes à photocopier et à coller sur du carton fort.

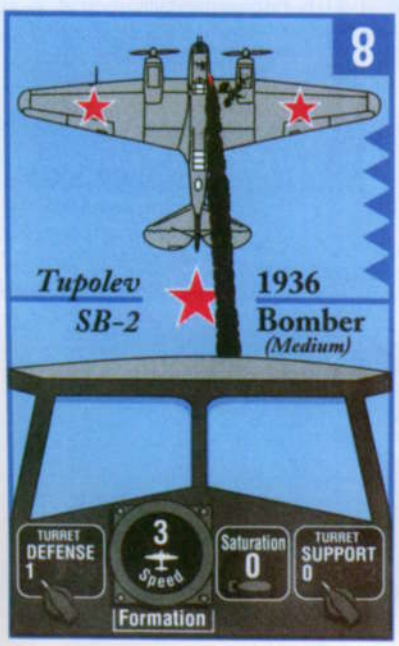


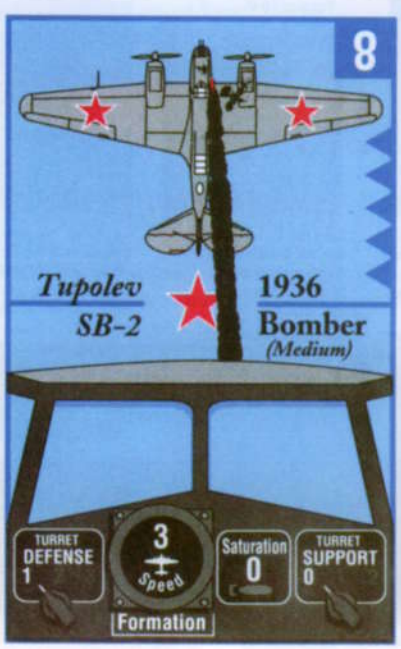


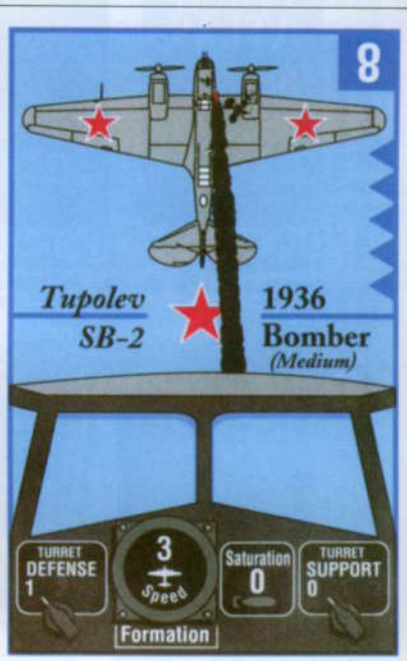


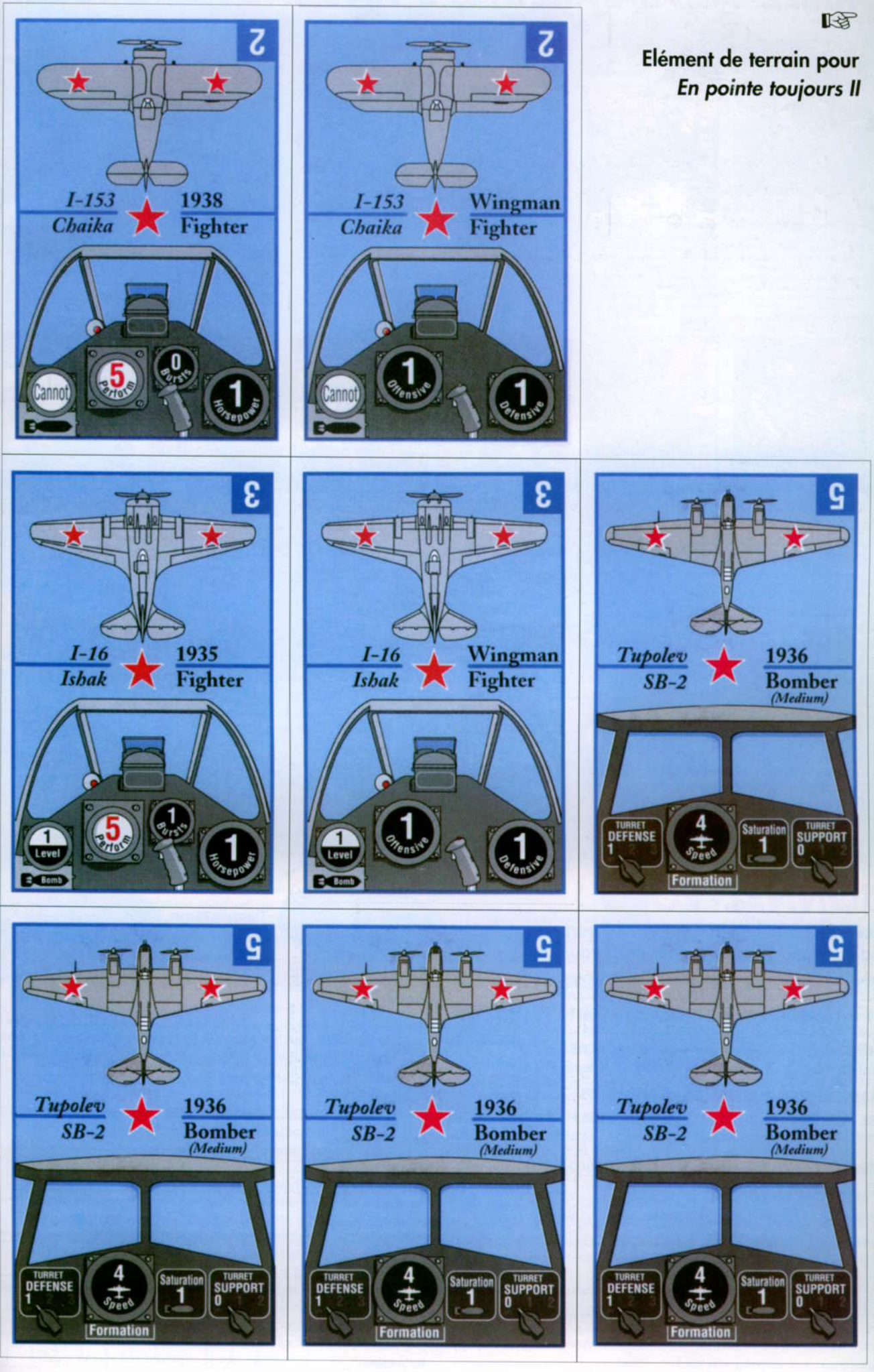




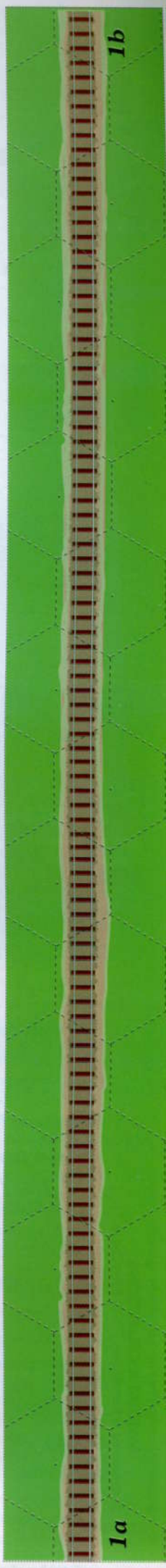








Elément de terrain pour
En pointe toujours II



KHALKIN-GOL 1939

Une campagne pour Zero!

En 1939, Japonais et Soviétiques s'affrontent pour quelques arpents de terre désolés à la frontière entre la Mongolie et la Mandchourie. Nous vous proposons ici une campagne complète pour *Zero*, tout dernier jeu de l'excellente série de combats aériens *Down in Flames* de GMT.

Jean-Philippe LIARDET

Pour jouer cette campagne, il faut disposer de *Zero* et des cartes d'appareils soviétiques prêtes à découper livrées dans ce numéro de *VaeVictis*. Ces cartes sont également disponibles dans le premier jeu de la série, *Rise of the Lufwaffe*, et dans l'extension de *C3I* n° 5 (*Winter War*).

Peu connue, la campagne de Khalkhin-Gol (Nomonhan), en mai-août 1939, eut une influence considérable sur le déroulement de la Seconde Guerre mondiale. Si l'URSS obtint la victoire au sol, des combats aériens de grande ampleur opposèrent les forces aériennes des deux camps.

L'aviation impériale fit mieux que rivaliser avec son adversaire mais ne put réellement influer sur le cours de la bataille, faute d'une vision stratégique de son emploi.

L'empereur temporise

En juillet et en août 1938, une série d'incidents se déroule dans la région du lac Khanka, au nord de Vladivostok. Les forces japonaises, lancées en direction du transsibérien sont violemment repoussées par les blindés soviétiques.

Cette opération met cependant en évidence certaines faiblesses russes, notamment au niveau d'un commandement décimé par les purges de Staline.

L'empereur Hiro-Hito qui avait manifesté son hostilité à cette action par le refus de tout soutien aérien aux unités engagées, ne peut cependant ignorer l'irritation croissance de l'armée qui cherche une revanche. Il donne donc son accord pour une opération plus ambitieuse le long du fleuve Khalkhin-Gol qui sert de frontière entre la république populaire de Mongolie à l'Ouest et la Mandchourie.L'objectif est un saillant à l'est de la rivière autour du village et des hauteurs de Nomonhan

Les premieres operations

Les hostilités débutent le 11 mai 1939 par un raid de cavaliers de la Mandchourie encadrés par des Japonais. Dans les jours qui suivent, les deux camps mènent des incursions tout en s'accusant mutuellement d'être à l'origine des incidents. Le 28 mai, le conflit prend une autre tournure avec l'engagement du régiment de reconnaissance de la 23e division japonaise. Les troupes de Bykov sont repoussées de l'autre côté du fleuve où elles réussissent à se rétablir.

Inquiet, Staline donne le commandement des opérations à un jeune général de corps d'armée de 43 ans dont les Allemands apprendront à connaître le nom : Joukov !

Début juillet, la confrontation n'est plus un simple incident frontalier avec côté japonais 38 000 hommes, 135 chars et 225 avions. Joukov ne dispose que de moitié moins d'hommes mais ses forces blindées comportent 186 chars supérieurs à ceux de l'ennemi et 226 véhicules blindés appuyés par plus de 500 avions.

L'attaque japonaise commence le 2 juillet et atteint rapidement le fleuve. Le lendemain, les troupes japonaises le franchisse à l'aide d'un pont de bateaux dans la région de Bain-Tsagan et bouscule la 6e division de cavalerie mongole. Joukov réagit très vite et engage la tête de pont japonaise avec ses réserves. Malgré l'intervention des bombardiers japonais les troupes au sol se trouvent rapidement acculées au fleuve.

Le 4, une tentative de dégagement échoue et la destruction du pont de bateaux par l'aviation russe rend impossible toute retraite. Les Japonais perdent dans l'affaire la moitié de leurs chars.

La victoire de Joukov

Les Japonais ne se découragent pas et renforcent leurs effectifs au sein de la toute nouvelle VIe armée, créée le 10 août, et disposant de 75 000 hommes, 182 chars, 300 véhicules blindés et 450 avions. Joukov n'est cependant pas resté inactif. Malgré des lignes logistiques très longues (650 km), son armée aligne maintenant trois divisions d'infanterie, deux de cavalerie et sept brigades dont cinq blindées appuyées par une formidable artillerie et une aviation renforcée.

Le 20, il devance l'attaque ennemi, le prenant par surprise. Dès l'aube, 150 bombardiers escortés par une centaine de chasseurs pilonnent les premières lignes japonaises, rapidement relayés par l'artillerie lourde. Si le centre du dispositif japonais résiste bien, une première percée se produit au sud et le 21, les forces blindées de Joukov sont sur les arrières du dispositif ennemi.

Deux jours plus tard, le groupement nord traverse les hauteurs de Palets complétant par cette manœuvre, l'encerclement des troupes nippones. Le 26, une contre-attaque japonaise est repoussée.

Il faut encore une semaine aux Soviétiques pour détruire les unités japonaises encerclées avec notamment de terribles combats autour des hauteurs de Remizov. La VIe Armée japonaise perd dans l'affaire 50 000 des 60 000 hommes engagés !

La campagne aerienne

Dans les airs cependant, les combats furent beaucoup plus équilibrés. Malgré une nette infériorité en nombre, les pilotes japonais réussissent à disputer souvent avec succès la maîtrise du ciel aux appareils à l'Etoile rouge. Très rapidement ces combats mettent aux prises des dizaines d'appareils pour chaque camp, dépassant même ceux de la dernière année de la Grande Guerre.

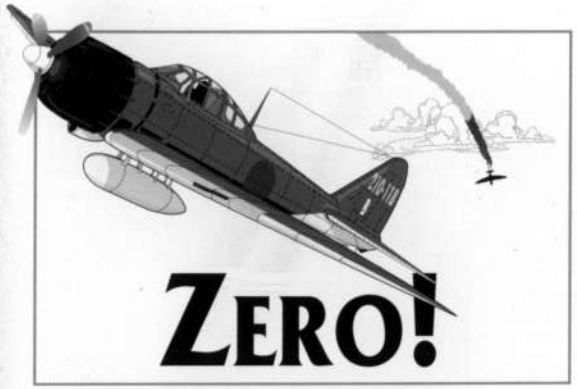
Malgré les effectifs engagés, la puissance aérienne eut peu d'impacts sur les combats au sol, en raison du manque de confiance des commandements en chef et de l'absence d'une véritable coordination. Engagés en masse, les bombardiers soviétiques attaquent les troupes au sol mais aussi les voies de ravitaillement dont notamment le terminal ferroviaire japonais (objectif « Rail Center »). Lors de la première semaine d'offensive du mois d'août, les Soviétiques effectuent 474 missions et larguent 190 tonnes de bombes sur leurs adversaires.

D'une largeur moyenne de 120 mètres avec une profondeur de deux mètres, le Khalkhin-Gol représentait un obstacle important et ses ponts fixes ou provisoires firent l'objet d'un certain nombre d'attaques de part et d'autre (objectif « Ponts »). Les Japonais tentèrent de compenser la supériorité numérique ennemie par des actions préventives contre ses aérodromes mais également sans grand succès.

Dans les deux camps, les pilotes accordèrent plus d'importance au combat aérien entre chasseurs qu'à la poursuite ou la protection des bombardiers. Les revendications enflèrent démesurément 650 victoires aériennes pour les Soviétiques et 1 162 et 98 appareils détruits au sol pour les Japonais. Les archives des deux camps donnent une estimation plus réaliste des pertes avec 162 avions pour les Japonais contre 207 pour les Soviétiques.

Cette défaite incontestable montra au gouvernement japonais qu'il était préférable de concentrer son effort sur le Pacifique et le sud-est asiatique plutôt que de tenter une attaque conjuguée de l'URSS avec l'Allemagne nazie.

La signature du pacte de non-agression entre les deux pays (23-24 août) ébranla les dirigeants japonais. Un cessez-le-feu fut signé le 15 septembre et prolongé par un pacte de non-agression en avril 1941. Cette décision ne fut jamais remise en cause, même lorsque la Wermacht approcha des faubourgs de Moscou. Désormais, le regard du Japon se tournait vers les îles du Pacifique et le sud-Ouest asiatique. ❐



Khalkin-Gol – 1939

Peu connue, la campagne de Khalkhin-Gol (Nomonhan), en mai-août 1939, eut une influence considérable sur le déroulement de la Seconde Guerre mondiale. Si l'URSS obtint la victoire au sol, des combats aériens de grande ampleur opposèrent les forces aériennes des deux camps. L'aviation impériale fit mieux que rivaliser avec son adversaire mais ne put réellement influer sur le cours de la bataille, faute d'une vision stratégique de son emploi.

En juillet et en août 1938, une série d'incidents se déroule dans la région du lac Khanka, au nord de Vladivostok. Les forces japonaises, lancées en direction du transsibérien sont violemment repoussées par les blindés soviétiques. Cette opération met cependant en évidence certaines faiblesses russes, notamment au niveau d'un commandement décimé par les purges de Staline. L'empereur Hiro-Hito qui avait manifesté son hostilité à cette action par le refus de tout soutien aérien aux unités engagées, ne peut cependant ignorer l'irritation croissance de l'armée qui cherche une revanche. Il donne donc son accord pour une opération plus ambitieuse le long du fleuve Khalkhin-Gol qui sert de frontière entre la république populaire de Mongolie à l'Ouest et la Mandchourie. L'objectif est un saillant à l'est de la rivière autour du village et des hauteurs de Nomonhan.

Séquence de jeu de la campagne

- Tirage d'une carte d'action pour déterminer la mission
- Chaque joueur sélectionne secrètement une option
- Les joueurs révèlent leur choix d'option
- Conduite de la mission
- Détermination des points de victoire
- Détermination des performances de chaque camp à la fin de la campagne

Ressources japonaises

1. Un élément de Ki-27, Bunji Yoshiyama (BU = +1 Burst)
2. Un élément de Ki-27, Eperonnage (Ramming)
3. Un élément de Ki-27
4. Météo défavorable (Clouds over Target)

Ressources soviétiques

1. Un élément* de I-16, Sergei Ivanovitch Gritsevets (D = +1 Damage)
2. Un élément* de I-153, Fatigue
3. Un élément* de I-16, un élément de I-153
4. Un élément* de I-153, Attaque massive

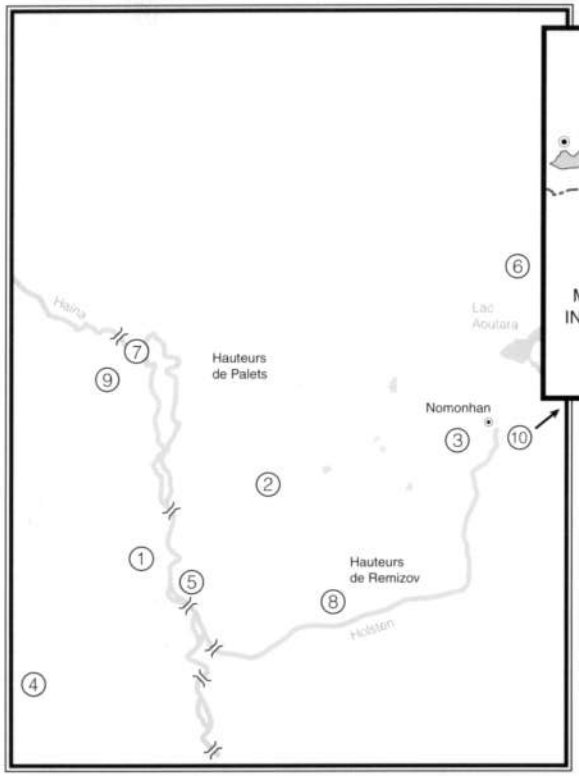
* Un élément correspond à une paire de cartes constituée d'un *Leader* et de son *Wingman*, noté aussi **L/W**.

Ressources

– **Fatigue :** tous les leaders japonais tirent une carte de moins au départ de la mission (*Perform* –1 au 1er tour). A la fin de la campagne, les pilotes japonais étaient exténués.

– **Attaque massive :** – 1 tour à l'aller et au retour (*inbound* et *outbound*). Ne s'applique pas en cas de *dogfight*, mais fonctionne pour la *Patrol*. Correspond aux masses de bombardiers envoyés par les Soviétiques et que les Japonais ne pouvaient pas tous intercepter.

– **Eperonnage :** les chasseurs peuvent utiliser une carte *Out of the Sun* pour éperonner en vol un avion ennemi. Le *Burst* est ignoré et si l'attaque est réussie, les deux appareils sont détruits mais l'ennemi ne reçoit aucun point pour la destruction de votre avion et vous obtenez le double de points pour la destruction du sien.



Détermination de l'objectif

Carte d'action	Objectif
Manoeuvering	1
In my Sights (1B)	8
Barrel Roll	9
In my Sights (2B)	3
Tight Turn	4
Ace Pilot & Half Loop	6
Scissors	2
Vertical Roll	10
In my Sights (3B)	5
Out the Sun	7

Missions

Objectif	Cible	Avions	Altitude	Tours
1. Mongolie	Dogfight	**L/W** Ki-27, **L/W** I-153	Libre	6
2. Nomonhan	Dogfight	**L/W** Ki-27, **L/W** I-16	Libre	6
3. Nomo	Patrol	**1** SB-2	High	7/6
4. Tamsak-Bulak	Airfield	**2** Ki-21, **2** K-30	Medium	8/7
5. Khalkin-Gol	Bridge	**2** Ki-21	Low	8/7
6. Alaï	Airfield	**2** SB-2	Medium	8/7
7. Bain-Tsagan	Boats Bridge	**4** SB-2	Low	8/7
8. Rivière Holsten	Ground Target	**2** SB-2	Low	7/6
9. Bain-Tsagan	Ground Target	**2** Ki-21, **L/W** Ki-27	Low	7/6
10. Mandchourie	Railcenter	**4** SB-2	Medium	10/9

Performance des groupes aériens

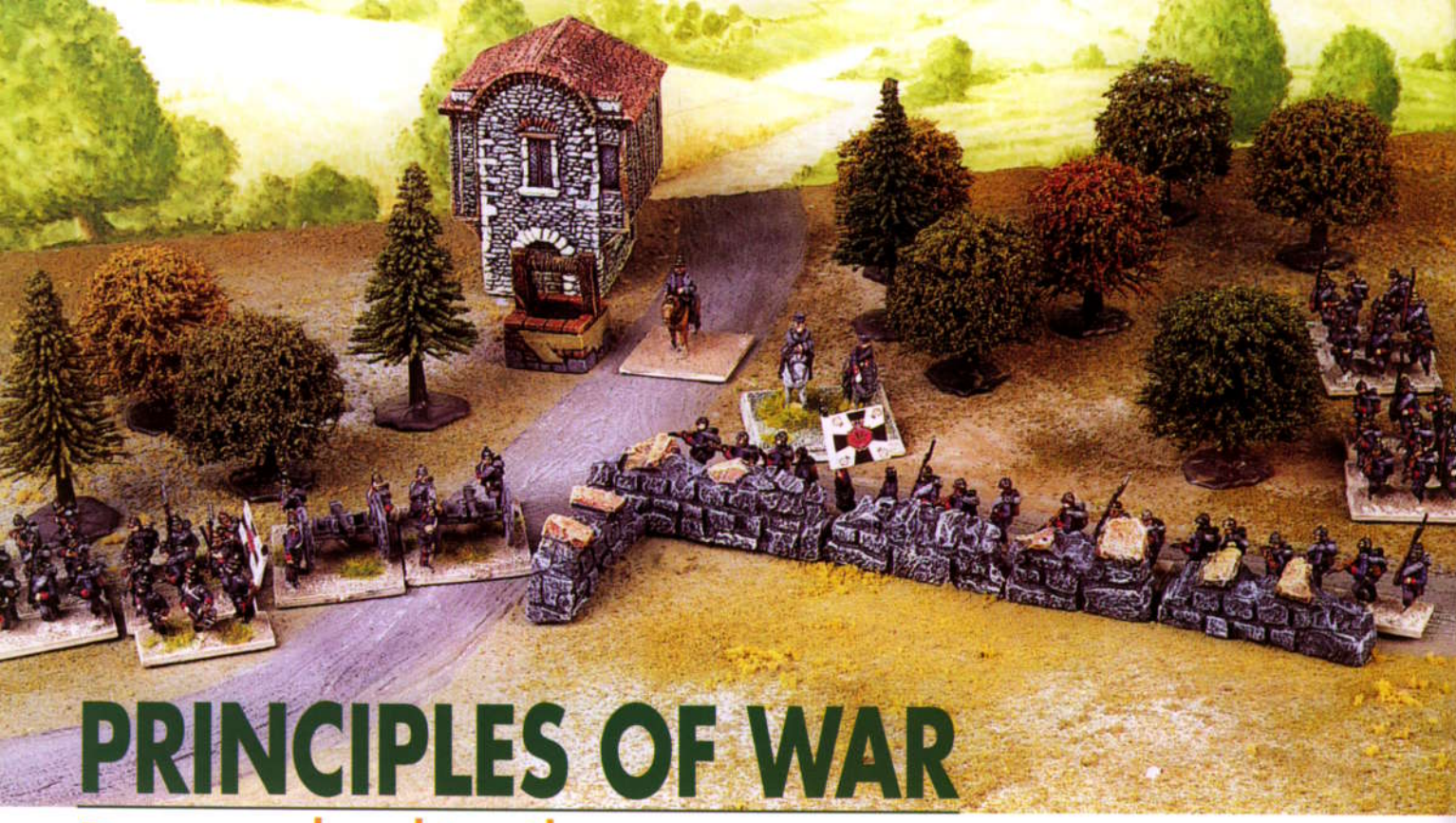
VP soviétiques – VP japonais = VP nets

Victoire soviétique stratégique	45 ou plus
Suprématie aérienne soviétique	30 à 44
Appui limité (résultat équilibré historique)	15 à 29
Suprématie aérienne japonaise	– 5 à 14
Résultat stratégique majeur japonais	– 6 et moins

Règles spéciales

– Pour l'objectif « *Airfield* », les valeurs de la défense antiaérienne sont : *Area* 1 - *Target* 2
– Pour l'objectif « Pont », utiliser « *Sea Plane Base* ».
– Pour l'objectif « Pont de bateaux », utiliser « *Sea Plane Base* » avec *Area* et *Target* de 1 et 15 VP pour *Out of Operation*.
– Pour l'objectif « *RailCenter* », utiliser *Railyard* avec *Area* 1 – *Target* 2

A photocopier avant de découper les pions au verso.



PRINCIPLES OF WAR

Revue de détail

Sortie en 1995, la règle *Principles of War* s'est imposée outre-manche comme la règle de compétition de la période de l'histoire moderne.

Antoine BOURGUILLEAU

Aux règles de base, couvrant le XIX[e] siècle, de Waterloo à Mons, se sont ajoutées une variante sur la période napoléonienne, un supplément sur le XVIII[e] siècle ainsi qu'une version dédiée à la Renaissance. La BGHS, équivalente outre-manche de notre FFJH en a fait sa règle officielle pour les compétitions post-renaissance. Il nous a semblé intéressant de vous présenter plus en détail ces règles simples et rapides, qui conquièrent de plus en plus de joueurs en France.

Au commencement

Tom Penn, le sympathique et très disponible auteur de *Principles of War*, rend hommage, dans l'introduction de toutes ses règles au travail de Chris Pringle. Ce dernier est l'auteur de *Warring Empires*, règle publiée en 1992 et dont Tom Penn s'est largement inspiré, avec l'accord et la bénédiction du sieur Pringle. Un auteur qui cite ses sources et les remercie, c'est si rare que cela mérite d'être mentionné !

La première version de *PoW* est donc publiée en 1995 et simule les conflits mondiaux de 1815 à 1915. Dans la foulée, trois livrets de listes d'armées sortent ; le premier est consacré aux guerres coloniales et traite tous les continents, des guerres afghanes aux combats entre les Mahdistes et les colonisateurs anglais, des conflits en Chine à l'expédition française au Mexique. Les deuxièmes et troisièmes ouvrages concernent les conflits Européens de 1815 à 1915, et comportent des règles additionnelles pour simuler le début de la première guerre mondiale et la guerre civile russe, prenant notamment en compte le télégraphe, les trains blindés ou les automitrailleuses.

En 1999 sort un livret sur la *Seven Weeks War*, la guerre qui opposa la Prusse à l'Autriche en 1866 et vit l'écrasement de cette dernière à Sadowa. Il comprend des cartes et de nombreux scénarios.

Au mois d'août 1997, Tom Penn publie *Napoleonic Principles of War*, adaptation de sa règle à la période 1792-1815, et qui comprend 37 listes couvrant peu ou prou tous les belligérants. En Novembre 1999, sort un supplément pour cette règle, intitulé *18th Century PoW* couvrant les conflits européens de 1660 à 1790, ainsi que les conflits en Amérique du Nord et en Inde, en passant pas les révoltes des Jacobites d'Ecosse et d'Irlande.

Enfin, en Juin 2000, Tom Penn édite le petit dernier de la série, *Renaissance PoW*, simulant les conflits européens de 1494 à 1660. Tout comme la version napoléonienne, la règle est accompagnée de listes, 64 au total.

Le Systeme PoW

Les unités sont regroupées en formations auxquelles sont attribuées des plaquettes de 7,5 cm sur 15 cm. La plupart des armées possèdent des plaquettes de leurres, que l'on ne peut identifier comme tels que lorsqu'ils sont repérés. Les débuts de parties sont donc marqués par l'incertitude de la localisation exacte de l'ennemi et par une accélération des manœuvres d'approche, durant lesquelles aucune figurine n'est manipulée.

Séquence de jeu et échelle

Première surprise : la séquence de jeu semble marcher sur la tête. En effet, on commence par tester son moral pour les charges reçues, puis on effectue les feux, puis les corps à corps. On termine par les mouvements.

L'échelle des unités est mouvante suivant les époques, mais elle tourne autour du régiment pour l'infanterie et de la brigade pour la cavalerie. On peut donc jouer des effectifs imposants sans avoir trop d'unités sur la table.

La règle est tournée vers le 15 mm et possède un soclage des plus classiques, 30 mm de front et une profondeur variable suivant les troupes. 15 mm pour l'infanterie régulière, 20 mm pour l'infanterie irrégulière, 30 mm pour la cavalerie et 40 mm pour l'artillerie. Le nombre de figurines n'ayant aucune importance, on peut en mettre autant que l'on veut, mais 3 fantassins et 2 ou 3 cavaliers par socle sont un bon compromis.

A part l'artillerie (pour qui un socle équivaut à une batterie), toutes les unités sont constituées de 3 socles et ce quel que soit l'effectif de départ. Ces socles servent à figurer la formation de l'unité. S'ils sont les uns derrière les autres, l'unité est en colonne, les uns à côté des autres, elle est déployée. Les unités irrégulières sont toujours déployées et ne peuvent changer de formation. Pour aider à la manipulation, certains joueurs les soclent donc sur des bases de 9 cm de front et de la profondeur nécessaire, ce qui peut permettre la création de petits dioramas.

Les points de force

Le système de combat s'articule autour du principe de « Points de Force ». Toutes les unités possèdent une valeur de combat exprimée en points et qui varie suivant la qualité des troupes et leur nombre. Cette valeur sert à la fois de base de calcul pour la force des

Ci-contre, page précédente
Si, pour nos arrières-grands-parents, les allemands de la guerre de 1870 sont associés aux célèbres « uhlans » et aux « casques à pointes », l'infanterie prussienne n'est pas la seule à combattre. A ses côtés se trouvent aussi des régiments bavarois, hessois, rhénans ou saxons. Photos Nicolas Stratigos

unités au combat ou au tir, mais elle figure également l'état de leur moral et surtout, elle constitue leur potentiel d'encaissement. En clair, à chaque fois qu'une unité prend des pertes, elle perd des points de force, ce qui la rend de moins en moins efficace et de plus en plus fragile au moral. Malin, non ?

Une fois le potentiel de tir ou de combat calculé, il est reporté sur une table unique, numéroté de 5 en 5, allant de 5 à 100. Un dé à 6 faces détermine alors les pertes infligées et si un officier présent avec l'unité cible est touché.

Bien entendu, les points ne représentent pas une valeur universelle. Il s'agit également de les faire coïncider avec le type et l'armement de l'unité, voir l'exemple ci-dessous.

Une unité de vétérans Zoulous (PF 14) tire à 10 cm à demi-facteur (soit 7) avec seulement 50% de chance de faire une perte.

Leurs adversaires britanniques (certes moins nombreux) peuvent tirer jusqu'à 30 cm à facteur 1,5 (soit 21), facteur encore aggravé par la formation en masse des guerriers zoulous, donnant un minimum de 1 perte et pouvant aller jusqu' à 3. Si les Zoulous se rapprochent cela s'aggrave encore. Par contre, avec un décalage de deux colonnes en faveur des guerriers africains, ce sont les homards de sa très gracieuse majesté qui ne seront pas à la fête si leurs adversaires arrivent au corps à corps !

Et le Moral ?

Les unités le testent de façon fort simple, en lançant 1 dé à 20 faces et en comparant son résultat aux Points de Force actuels de l'unité, éventuellement modifiés par les circonstances, avec quatre résultats possibles. Si le résultat est inférieur ou égal aux PF de l'unité, elle reste en bon moral. Si le score est supérieur, elle est ébranlée (malus au combat), si le score est deux fois supérieur, l'unité est ébranlée et recule plein pot vers son bord de table. Si le score est trois fois supérieur, l'unité déroute et est retirée du jeu. Simple, non ?

Le systeme de commandement

Il rappellera quelques souvenirs aux joueurs d'antique-médiéval. Les unités sont organisées en divisions commandées par des généraux, qui disposent chacun d'un dé servant à déterminer le nombre de points d'actions disponibles par tour.

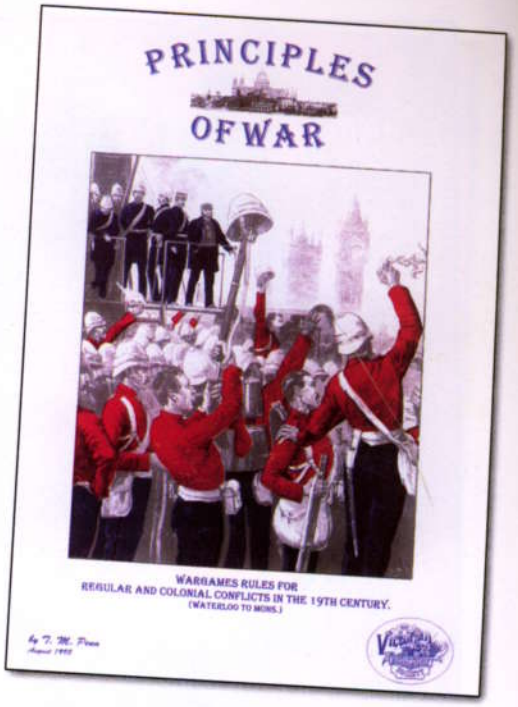
A la différence de *DBM*, la qualité des généraux est prise en compte, puisque les mauvais généraux ne lancent qu'un D4, les moyens un dé normal et les bons, un dé de moyenne (numéroté 2, 3, 3 ,4, 4, 5). Les points d'action servent à déplacer les troupes, en groupe ou non, et à les rallier.

Un système d'ordres (attaquer, engager, tenir, retraiter) fort simple mais assez contraignant, encadre le tout. C'est le seul reproche que je fais au système, car cette notion d'ordres, qui vient directement des anciennes règles de *WRG* peut donner cours à des interprétations et surtout, apparaît comme un peu inutile ! Même en faisant le maximum avec son dé d'initiative, il est presque impossible pour une formation de changer de direction ou d'objectif une fois la bataille engagée. Néanmoins, elle permet d'encadrer le jeu et de faire ressortir des particularités de troupes qui ne réagissent pas de la même façon aux ordres. Je conseille tout de même de laisser les ordres de côté lors des premières parties.

Les listes d'armées

Le système de jeu propose une méthode aléatoire de calcul des points de force qui peut donner de telles aberrations qu'à ma connaissance, il est peu utilisé, même s'il peut occasionnellement pimenter une partie amicale. Les listes historiques fournies par l'auteur sont plutôt rigides mais il n'est pas du tout impossible de les adapter. Elles limitent la frénésie de bon nombre de joueurs toujours prompts à trouver la « combo-qui tue », parfois au détriment de l'historicité. De nombreux sites anglophones ainsi qu'un site francophone (mais oui !) donnent de nombreuses listes supplémentaires. Vous trouverez leurs adresses à la fin de cet article.

En attendant, et pour mieux vous faire voir les subtiles différences qui existent entre les différentes versions, voici une petite présentation d'affrontements historiques dans des périodes choisies pour leurs spécificités et



que *Principles of War* permet de simuler : La Guerre de 1870, les Guerres en dentelles et la Guerre de Trente Ans.

La guerre de 1870-71

Improprement appelée par les Anglais guerre Franco-Prussienne, la guerre de 1870 fait partie des conflits qu'il est possible de simuler avec la première version des règles de *POW*.

Plusieurs listes existent pour les deux belligérants, ce qui permet de varier les configurations et les affrontements.

L'échelle est celle de la division. Pour le Prussien, cela représente 12 bataillons d'infanterie, 1 bataillon de Jäger, un régiment de Uhlans (historiquement on trouvait plutôt des hussards ou des dragons dans les divisions d'infanterie, passons) et 4 batteries

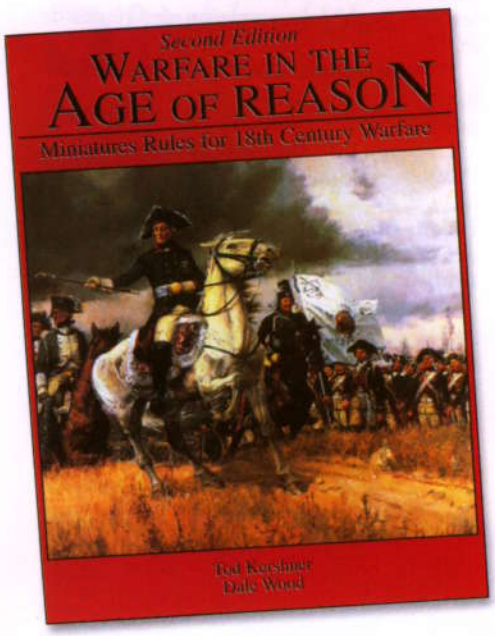
Ci-dessous
La guerre de 1870, qui se termine pour la France avec la perte de l'Alsace-Moselle, est marquée par la constante supériorité stratégique des armées allemandes sur l'armée impériale. L'artillerie allemande surclasse l'artillerie française, mais le fusil Dreyse ne tient pas la comparaison face à l'excellent Chassepot. (Figurines Essex et généraux Freikorps)

D'autres regles pour simuler la guerre de 1870

Utilisant la même échelle que *POW*, la règle américaine *They died for Glory* est exclusivement consacrée à la guerre de 1870, tout comme *1870*, règle très récemment publiée. *They Died for Glory* offre un nombre imposant de scénarios historique ainsi que des ordres de bataille très complets mais qui passent sous silence les campagnes livrées par la République près la chute de Napoléon III. Si la règle fonctionne fort bien, elle est plutôt gourmande en figurines et semble plus adaptée au 10mm. Vous trouverez une description détaillée de *1870*, décortiquée pour vous par J-P Imbach dans la rubrique des règles de jeu avec figurines .

A notre connaissance, quelques joyeux lurons de la Barrière de Clichy sont en train de mettre sur pied une variante de *Fire & Fury* adaptée à la guerre de 1870 et qui semble en bonne voie. Espérons qu'elle sera bientôt disponible.

Ci-dessus
En 1745, les Britanniques du Duc de Cumberland et leurs alliés hollandais subissent un revers majeur à Fontenoy. L'année suivante, le Duc écrase les Jacobites écossais à Culloden. Il s'en suit une répression féroce qui vaut au Duc le surnom de « Billy the Butcher ». (Figurines Old Glory et général Freikorps)



d'artillerie, le tout commandé par un général de division et 3 généraux de brigade.

Pour les Français, les auteurs ont différencié les divisions du 1er corps des divisions des autres corps de ligne et établi une liste républicaine qui regorge de régiments de marche, de moblots[1] et de Francs-tireurs. Les effectifs sont équivalents à ceux des divisions prussiennes, avec un peu moins d'artillerie, souvent une mitrailleuse et un peu plus de cavalerie lourde, pour les nostalgiques de Reichshoffen !

Le rendu est plus que réaliste. Les généraux français sont bien moins bons que leurs homologues allemands, se déplacent donc moins vite qu'eux et ne possèdent aucune base de leurre, contrairement aux Prussiens qui en possèdent deux. Stratégiquement, l'initiative est donc aux envahisseurs.

L'infanterie française est solide (PF 12 pour la ligne, 14 pour les Zouaves et Turcos, 16 pour la Garde), mais le soldat prussien (PF14) lui est souvent supérieur, contrairement aux autres allemands (PF11 ou 12). Bien entendu, le chassepot « fait merveille » comme l'affirma un fameux communiqué de guerre, et donne à l'infanterie française une portée de tir supérieure à l'infanterie allemande, équipée du fusil Dreyse à aiguille. Au fur et à mesure que les Prussiens progressent vers les lignes françaises, cela s'équilibre.

Dans le domaine de l'artillerie, les Allemands surclassent tellement les Français qu'il leur est presque impossible de tenir sous le feu nourri des batteries adverses, tandis que leurs propres canons se montrent obsolètes.

La cavalerie française est souvent plus nombreuse que son adversaire, mais de qualité fort semblable.

Au total, les effets sont plutôt saisissants. Bien que leur artillerie puisse pilonner les Français, les Prussiens sont souvent contraints de la laisser hors de portée des Chassepots ce qui atténue un peu sa redoutable efficacité. Or, si l'infanterie prussienne ne progresse pas, elle court le risque de se faire maltraiter par les mêmes chassepots sans pouvoir répliquer au feu. Les Prussiens sont donc contraints de se ruer sur leur adversaire pour arriver dans la zone où leur feu vaut celui des Français, sous peine de rééditer la mésaventure du corps de la Garde à Gravelotte. Quand les Prussiens se sont suffisamment rapprochés et qu'ils peuvent eux aussi faire feu, ils prennent souvent l'ascendant sur leur adversaire. Les batailles se terminent la plupart du temps par de très coûteuses victoires prussiennes, mais les victoires françaises sont tout de même possibles, on vous rassure !

Sur la table, la cavalerie est réduite à un rôle de poursuite et de réserve, pour mettre en déroute les unités adverses déjà passablement écornées. Les fanatiques des charges héroïques en seront pour leurs frais : une charge sabre au clair sur un régiment d'infanterie en bon état se termine invariablement par la destruction pure et simple du régiment de cavalerie avant même qu'il ait pu toucher sa cible !

Les autres théâtres d'opérations de la période 1815-1915 sont tout aussi intéressants et parfois plus exotiques, comme les conflits entre Juaristes et Maximiliens au Mexique, les guerres carlistes en Espagne ou les conflits balkaniques. Les batailles coloniales produisent des effets réalistes et donc un peu inintéressants à mon goût, se résumant souvent à un tir au pigeon, qui se transforme en lion s'il parvient au contact.

Les listes d'armées 1870-1915 permettent de simuler le début de la grande guerre, avant les tranchées[2] ainsi que la guerre civile russe et ses célèbres trains blindés !

La Guerre en dentelle

18th Century POW est un additif à la version napoléonienne de la règle. Le livret contient cinq pages de modifications de la règle de base et 65 listes d'armées couvrant tous les conflits de 1660 à 1800.

1 - Le surnom des Gardes Mobiles.
2 - Et vu les pertes que les unités s'infligent, on comprend pourquoi ils se sont tous rapidement mis à creuser !

D'AUTRES REGLES POUR SIMULER LA GUERRE EN DENTELLES

La plus répandue est sans aucun doute *Warfare in The Age of Reason*, publiée par Emperor's Press. Cette règle, qui en est à sa deuxième édition, a le mérite de la simplicité, mais se montre parfois approximative. Elle souffre un peu de ces imprécisions, mais comme elle n'est pas faite en théorie pour la compétition (pas de points de budget, comme souvent dans les règles US), ce n'est pas très gênant.

Les listes d'armées couvrant la période 1700-1715, présentes dans la première édition, ont hélas disparu de la deuxième. *Warfare In The Age of Reason* contient également une excellente règle de campagne, baptisée *Sports of Kings* et qui est un véritable bijou de simplicité et d'élégance. Rien que pour cela, elle mérite le détour.

On est d'abord frappé par la profusion de listes simulant les conflits européens, de la guerre de Dévolution (entre la France et l'Espagne 1667-1668) aux guerres russo-suédoises de 1788-90, en passant par la grande guerre du Nord, la guerre de Succession d'Espagne, de Succession d'Autriche ou de la guerre de Sept Ans.

Contrairement à sa principale concurrente sur la période (voir l'encadré), *18th Century POW* prend en compte les différentes méthodes de combats qui caractérisent ces différentes époques.

Jusqu'en 1715, il n'est pas rare pour certaines armées d'équiper leur infanterie de piques, les deux dernières puissances à s'y accrocher étant la Suède et la Russie. Cela nuit au potentiel de feu (moins de mousquets), mais améliore sensiblement le potentiel de combat au corps à corps. Les Suédois sont d'ailleurs des adversaires coriaces car leur très bonne discipline de feu annule le malus dû à la pique. Ceux qui ont déjà lu des ouvrages sur Poltava[3] savent que ce n'est pas du vol !

L'infanterie est subdivisée en deux catégories qui correspondent à leur méthode de feu. L'infanterie tirant par rotation offre un front plus étroit, une formation plus profonde et un potentiel de feu inférieur à celui des unités tirant par peloton. En 1700, les Anglais et leurs alliés hollandais sont déjà passés au tir par peloton, alors que les Autrichiens, les Français ou les Russes tirent encore par peloton et continueront de le faire jusqu'au début de la guerre de Succession d'Autriche, soit 40 ans plus tard ! Les unités tirant par rotation occupant un front plus restreint que celui de leurs adversaires, et tirant moins bien, elles sont naturellement plus enclines à se ruer à l'assaut, comme le firent les troupes de Villars à Denain en 1712.

Petite subtilité supplémentaire, les unités de grenadiers de la période 1660-1715 annulent le bonus du couvert en raison de leurs grenades et autres armes de contact. Un moyen de plus de simuler l'assaut final sur la palissade de Denain !

La guerre de Succession d'Autriche (1740-1748) voit l'arriver sur les champs de bataille de troupes légères telles que les Grenzers, Pandours et Frei Korps. Les guerres au Canada puis la Guerre d'Indépendance Américaine verront le développement de ces unités irrégulières (coureurs de bois, rangers), auxquels s'ajouteront les indiens Algonquins, hurons ou iroquois, puis des troupes enrégimentées. Ils sont représentés dans le jeu par de l'infanterie légère qui peut esquiver les charges, se déplacer sans difficulté dans le terrain accidenté et compte comme tirailleurs, ce qui la rend plus dure à toucher au feu.

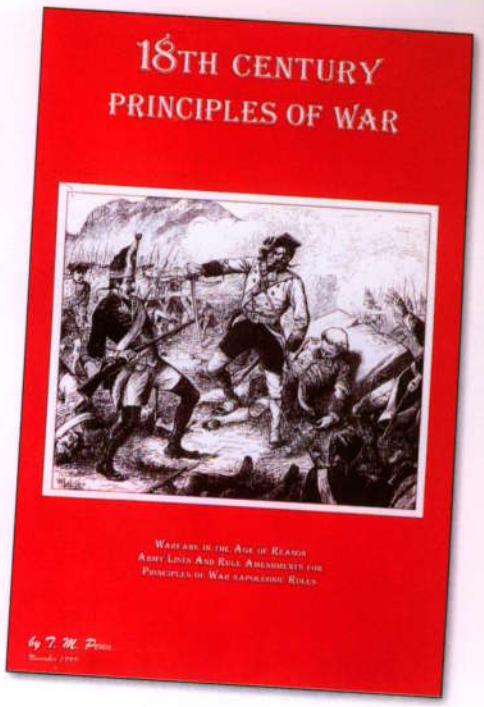
Pour la cavalerie, la règle fait la différence entre les galopeurs, les trotteurs, ceux qui caracolent et les dragons. Les trotteurs (début de période) et les galopeurs (plutôt à partir de 1740 à l'exception notable des Suédois) chargent sabre au clair et comptent sur l'impact de leur charge. Inutile de dire que les galopeurs frappent plus fort que les trotteurs.

Les unités qui caracolent (c'est le cas jusqu'en 1740 pour la majorité de la cavalerie autrichienne, française, russe, danoise ou hollandaise) utilisent leurs pistolets ou leurs mousquetons pour délivrer un feu roulant sur leurs adversaires avant de les charger. S'ils ne sont pas parvenus à les mettre en désordre, leur formation relâchée et profonde en fait des cibles faciles.

Les Dragons se comportent comme des fantassins montés jusqu'en 1740 et deviennent ensuite de la cavalerie de ligne dans presque toutes les armées.

L'Artillerie est présente mais peu manœuvrable et d'une efficacité relative.

Dans les conflits de la fin du XVII[e] et du début du XVIII[e] siècle, on retrouve donc, grâce à *18th Century POW* l'aspect « pierre, ciseau, papier » qui est si plaisant à *DBM*. A partir de la moitié du XVIII[e] siècle, les armées



se standardisent, l'infanterie tirant par peloton et la cavalerie chargeant au galop. Pour les admirateurs de Frédéric le Grand, apprenez qu'en plus de l'excellente qualité de ses troupes, le monarque prussien à systématiquement l'initiative au début de la partie, qui s'ajoute à la possibilité de faire avancer ses plaquettes de déploiement à double vitesse. Voilà un adversaire fort rude !

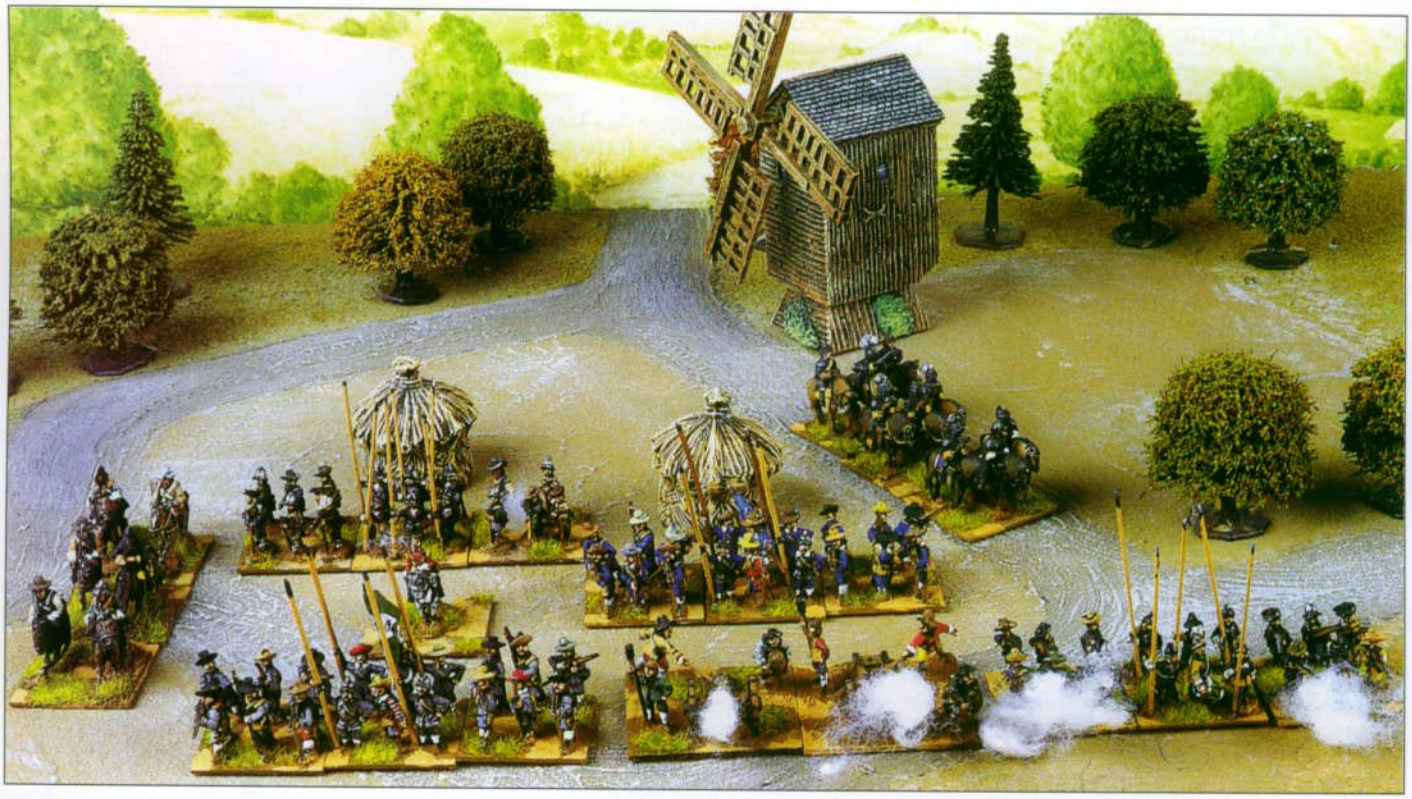
A part le théâtre européen, la règle permet de simuler les guerres aux Amériques jusqu'en 1812, et les guerres aux Indes et au Proche-Orient.

LA RENAISSANCE

La dernière parue, mais non des moindres ! *Renaissance POW* frappe très fort, introduisant des concepts nouveaux tout en conservant les principes généraux de la règle. Première nouveauté, une nouvelle classe de général existe : les mercenaires, qui jettent 1D6+1

Ci-dessous
En 1745, les régiments anglais sont déjà dotés de leur célèbre uniforme en serge rouge (la teinture la moins coûteuse à l'époque) qui leur vaut le surnom de « Lobster » (Homards). Les grenadiers, aux mitres ornées des insignes régimentaires, étaient souvent réunis en régiments indépendants.

3 - En 1709, cette bataille vit des Suédois en sous-effectif manquer de remporter la victoire face à des Russes retranchés !



Ci-dessus
La guerre de Trente Ans (1618-1648), dont un des seuls épisodes connu des Français est la bataille de Rocroy, met l'Europe Centrale à feu et à sang. Les techniques de combat sont alors assez rigides, la majorité des régiments d'infanterie étant composés d'un centre de piquiers et de deux ailes de mousquetaires ou d'arquebusiers. (figurines Museum, Essex et Freikorps)

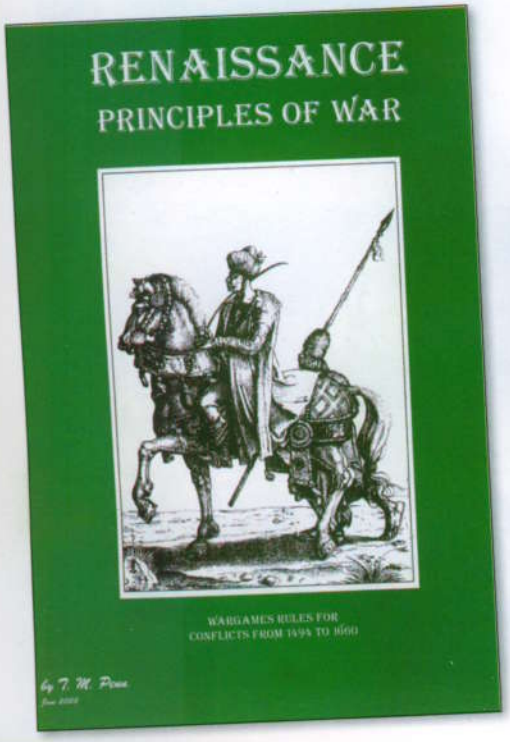
Les troupes sont regroupées en cinq catégories, de la plus légère à la plus lourde. Cette différence de classe est prise en compte comme différentiel positif ou négatif lors des tests de moral intervenant avant ou après les combats. Contrairement aux autres périodes, les unités ne peuvent en aucun cas changer de formation : impossible d'émietter un tercio ou de transformer des reîtres en hussards !

Lors de nos premières parties, nous nous sommes concentrés sur la guerre de Trente Ans. Pour les catégories de troupes, tout y est. A ma connaissance, *PoW* est même la seule règle qui parvienne à régler correctement la question des Tercios, formation si caractéristique de la période. Cette formation monolithique se déplace très mal, mais elle tire dans toutes les directions et ne peut jamais être prise de flanc.

La majorité de l'infanterie est composée de régiments possédant un centre de piquiers et deux ailes de mousquetaires ou d'arquebusiers. Pour chaque unité, outre les Points de Force, les listes d'armées stipulent le ratio piquiers/tireurs, ce qui donne des modificateurs différents au tir (plus il y a de piquiers, moins le tir est important) et au corps à corps.

On trouve également des unités de *commanded shot*, ces unités de mousquetaires souvent utilisées pour soutenir la cavalerie. Pour les montés, le panorama est large et très représentatif, puisque chaque unité possède ses petites spécificités. Le potentiel de choc des lanciers leur permet souvent d'éliminer la cavalerie adverse, mais la chute de leur potentiel de combat passé le premier tour les met souvent en danger si le combat se prolonge. La cavalerie à la suédoise, chargeant au galop est plus polyvalente. Quant aux Reîtres, leur potentiel de feu et la possibilité d'esquiver l'infanterie les chargeant en fait l'instrument idéal pour lutter contre les formations de piquiers et les ramollir avant que la cavalerie lourde ne les charge. Les cavaliers légers sont présents dans leur rôle habituel.

Enfin, pour prendre en compte le fait que l'artillerie de l'époque était manipulée par des civils prompts à détaller, un échec au test de moral aura tendance à leur faire abandonner les pièces !



Ci-dessous
A Renaissance PoW, les Tercios ressemblent à des Tercios !! Cette formation inventée par les Espagnols mais imitée par d'autres nations, est caractérisée par son corps central de piquiers et ses quatre coins d'arquebusiers, qui lui permettent de faire face aux menaces dans toutes les directions.

A part cela la séquence de jeu est la même et la table des facteurs de combat identiques. Seuls les facteurs changent. Une règle supplémentaire permet aux régiments victorieux de se saisir des couleurs adverses ou de corrompre les unités de mercenaires du camp d'en face !

Une tentative de simuler la bataille de Rocroy entre les Français et les Espagnols, nous a permis de constater que le système rend admirablement bien les interactions des troupes sur la table. Le joueur Espagnol avait pris soin de positionner ses tercios viejos au centre de la table, avec assez d'espace entre-eux pour que sa cavalerie puisse y passer. La prise de flanc étant impossible sur ces véritables redoutes mobiles le joueur français n'eut d'autre choix que de lancer sa cavalerie sur les flancs de l'armée espagnole et de les mettre en déroute.

Le reste de son armée se montrant incapable de briser l'ordonnancement des tercios, le Français dut utiliser son artillerie pour les affaiblir avant de les éventrer à coup de cavalerie, et de se lancer dans un vibrant « Te Deum ».

Au total, une réplique fort réussie de la bataille !

Renaissance PoW contient également des listes sur les guerres d'Italie, les guerres de religion en France, la Guerre Civile Anglaise aini des listes couvrant les conflits en Europe de l'est, parmi lesquels les très populaires Polonais.

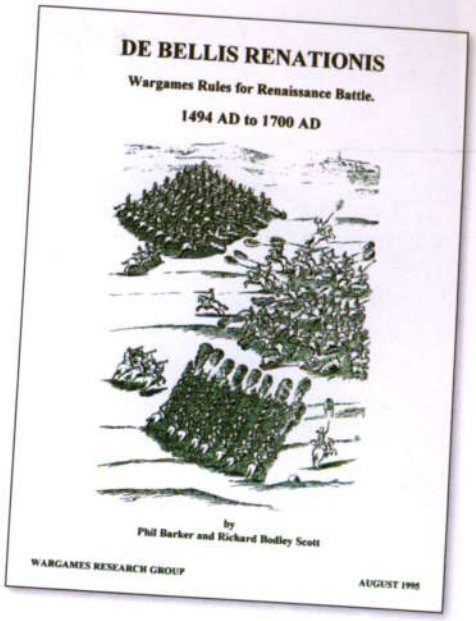
D'AUTRES REGLES POUR SIMULER LA RENAISSANCE

Comment ne pas évoquer *DBR* ? Contrairement à sa grande sœur, *DBM*, qui à presque totalement éclipsé les autres règles sur la période, elle ne s'est pas véritablement imposée comme LA règle consacrée à la Renaissance. En France comme ailleurs, la règle de Georges Gush, elle aussi éditée par WRG conserve de très nombreux adeptes. Mais contrairement à Renaissance *POW* qui ne couvre que les conflits européens (et donne aussi quelques listes turques et arabes), *DBR* couvre tous les conflits sur tous les continents. Sa proximité avec *DBM* rend le passage de l'une à l'autre plus aisé mais aussi plus piégeant, car de notables différences existent et ne sont pas toujours très apparentes. Sortie il y a quelques années, la règle d'Emperors Press *Warfare in the Age of Discovery* n'a manifestement pas trouvé son public.

EN CONCLUSION

Principles of War possède de nombreux points forts, parmi lesquels un système qui permet, moyennant ajustements, de reproduire tous les conflits de la fin du Moyen-Age à la Grande Guerre. Sa simplicité et sa jouabilité ne sont pas en contradiction avec l'historicité, bien au contraire, même si des unités d'effectifs différents occupant une même surface sur la table peut être sujet à caution pour certains joueurs. Depuis *DBM*, la majorité des joueurs savent que simple ne veut pas dire simpliste ! Surtout, *POW* est une règle plaisante.

Si vous possédez des armées basées pour d'autres jeux, sachez qu'à partir du moment ou votre adversaire à le même soclage, il est parfaitement possible de faire une ou deux parties. Pour la bataille de Rocroy, nous avons ainsi joué avec des armées basées pour *DBR*.



Sachez que l'auteur de la règle se montre toujours disposé à éclaircir les points de règles brumeux par l'intermédiaire d'un groupe de discussion : http://groups.yahoo.com/group/Principles-Of-War

Visitez également le site http://www.principlesofwar.com qui regorge de conseils et de scénarios, ainsi que le site de Gustave Martinez http://perso.club-internet.fr/gustave/index.html, enthousiaste et fort actif. ❐

Remerciements aux IPO, aux joueurs de la Barrière de Clichy et à Jean-Michel Hautefort pour la gentillesse de ses conseils toujours avisés.

MILITARY MUSIC COLLECTORS

Superbe CD comprenant les principales marches militaires **Américaines et Anglaises**, de la guerre d'Indépendance. (Enregistrements stéréo remasterisés)
Inclus : Yankee Doodle / March to Boston / Jefferson and Liberty / Lafayette Royal March / Lord Cornawalis March / Rule Britannia / British Grenadiers March…
Longue durée (40 titres)

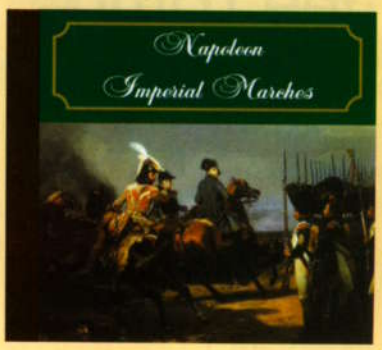
150 Fr + 20 Fr de port

NEW

CD'S IMPORT U.S.

OFFRE EXCEPTIONNELLE

260 Fr les 2
+
30 Fr de port



Superbe CD comprenant les principales marches militaires **Napoléoniennes**, dont certaines totalement inédites. (stéréo)
Inclus : Marche du Sacre / La Grenadière / Marche des Cuirassiers / Le Champ d'Honneur / Retraites Françaises / Marche des Grognards / Austerlitz / La Charge / Marche des Bonnets à Poil…
Longue durée (38 titres)

150 Fr + 20 Fr de port

Envoyez votre règlement à l'ordre de :

VMS Diffusion - 23, rue des Religieuses - P.O. Box 119 - Moissac TG 82202 - France -
Tél. : 05 63 04 43 47 - Fax : 05 63 04 44 04

Paiement par Chèque/Mandat/Carte Bleue (Visa/Mastercard + exp. date)

A LA CROISEE DES CHEMINS

L'armée romaine de 117 à 217 ap. J.-C.

LE REGNE DE L'EMPEREUR Trajan a démontré la puissance presque sans limite des légions romaines. En une quinzaine d'années, il annexe la Dacie, l'Arabie, puis l'Arménie et la Mésopotamie et offre à Rome un débouché sur le golfe Persique.

Frédéric BEY

En 117,sa dernière campagne tourne mal. Obligé de renoncer au siège d'Hatra, citadelle-clé du royaume des Parthes, il doit précipitamment suspendre les opérations militaires en Orient. La mort l'enlève alors, au moment les nuages s'amoncellent. Le siècle à venir s'annonce périlleux !

La période Julio-Claudienne, qui s'achève avec la guerre civile de l'an 69 est marquée par une attitude relativement offensive de l'armée romaine : tentatives diverses en Germanie, conquête de la Bretagne et pacification de zones périphériques, comme la Maurétanie. Les forces consacrées à la pacification de zones intérieures sont encore importantes. Sous Tibère, pas moins de six légions, sur un total de 25, sont affectées à des missions de « garnison » (deux en Egypte, trois en Espagne et une en Afrique). Les frontières extérieures s'appuient, notamment en Orient, sur des états clients dont les souverains sont choisis, ou déposés, par Rome : Cappadoce, Commagène, Bosphore...

Même en Germanie, le clientélisme est censé pallier à la sécurité de la frontière. Sous les Flaviens et sous Trajan, la situation évolue de façon assez notable. Les états client sont peu à peu annexés et les légions sont employées pour fortifier les frontières de l'empire et dissuader, par leur simple présence, les incursions étrangères.

La Judée révoltée est écrasée sous Vespasien, la conquête de l'Ecosse progresse sous Titus, et Domitien mène des guerres très dures sur le Danube contre les Daces et les Quades. Seul Trajan obtient des victoires décisives, mais ses succès ne suffisent pas à masquer les révisions stratégiques déchirantes auxquelles Rome va maintenant devoir faire face. Avec le règne d'Hadrien s'ouvre en 117 une nouvelle période de cent ans, qui voit se succéder plusieurs phases : consolidation, invasions, guerres civiles et restauration.

D'un point de vue anecdotique, ce siècle est aussi celui des « empereurs à barbe », suivant la nouvelle mode lancée par le premier d'entre eux, Hadrien. Troublante coïncidence...

L'œuvre d'Hadrien

Malgré une solide carrière de soldat, Hadrien n'a pas la fibre militaire. Il a, comme tous les membres de la classe dirigeante, passé de longues années aux armées. Il débute comme officier dans la II[e] Adiutrix, puis au sein de la V[e] Macedonica, ce qui le conduit sur les rives du Danube. Trajan empereur, il commande la I[re] Minervia, lors de la guerre contre les Daces en 105 et 106. Par la suite ses responsabilités deviennent plus administratives même si leurs connotations stratégiques sont capitales. Hadrien prend en charge le gouvernement de la Pannonie, en 108, puis de la Syrie en 114. Dans les deux cas, il est à la tête des provinces romaines au contact des zones de guerre, en Dacie et contre les Parthes.

Loin des ambitions conquérantes de Trajan, Hadrien se présente en prince pragmatique et sage. Après avoir négocié une trêve

Caracalla et son frère Geta aux jeux du cirque. *Sir Lawrence Alma-Tadema, collection particulière, Bridgeman Giraudon.*

avec les Parthes, il quitte la Syrie pour Byzance et la Mésie. Il règle d'abord un conflit avec les Sarmates Roxolans, le long de l'embouchure du Danube. Il préfère rétablir le paiement du subside, versé au roi Rasparaganus et abandonner les terres annexées par Trajan en 102, plutôt que de se lancer dans un conflit ouvert. Il concrétise ensuite ses négociations avec les Parthes, en leur abandonnant toutes les conquêtes de Trajan sur la rive gauche de l'Euphrate ! Hadrien a toujours été opposé à la campagne contre les Parthes, la jugeant trop coûteuse et hasardeuse. Sa décision de repli stratégique est justifiée par le fait qu'il lui semble impossible de tenir durablement la Mésopotamie, comme l'échec de son prédécesseur devant Hatra en a apporté un signe précurseur. Il va même plus loin en renonçant également à l'Arménie, à qui il rend son statut d'état client, avec un roi cependant agréé par Rome. De nombreux généraux de Trajan craignent aussi qu'Hadrien aille jusqu'à évacuer aussi la Dacie. Il n'en est rien, car dans sa recherche de la frontière optimale, Hadrien perçoit l'intérêt du saillant Dace. En quelques mois à peine, Hadrien a donc relégué aux oubliettes la politique expansionniste de Trajan, pour imposer ses vues défensives. Pour Hadrien, l'empire romain a atteint ses frontières naturelles, Rhin, Danube et Euphrate. Il doit maintenant consacrer son énergie à corriger ses faiblesses, pour le mettre à l'abri des velléités agressives de ses voisins. A partir de 121, il entreprend d'aller inspecter lui-même son vaste empire. Il effectue trois grands voyages (121/125, 128 et 128/132) au cours desquels il sillonne tous les recoins du monde romain. Sa première destination est la frontière du Rhin, région réputée assez calme depuis la révolte batave de 69 ap. J.-C. Il y inspecte les quatre camps légionnaires permanents : Argentoratum (Strasbourg), Magontiacum (Mayence), Bonna (Bonn) et Vetera Castra (Xanten). Il peut y constater les tendances fortes qui marquent l'évolution de l'armée romaine du deuxième siècle. Les légions et les troupes auxiliaires qui leur sont attachées, étant désormais cantonnées, dans des installations fixes et permanentes, pour des périodes de plus en plus longues, le recrutement des légionnaires et des sous-officiers est de plus en plus local. Il n'y a d'ailleurs guère d'autres solutions, car les Italiens sont peu nombreux à vouloir s'exiler si loin de leur région d'origine. Les légionnaires, sans doute motivés par la défense directe de leur patrie, n'en sont pas moins « ramollis » par une vie de camp de moins en moins militaire. Epouses et enfants sont installés dans des villages, autour des camps, dont les aménagements ont pris quelques libertés avec le règlement (salles de banquets, jardins...). Sur le Rhin, comme dans toutes les provinces qu'il va visiter, Hadrien s'attache à rétablir une discipline « à la romaine ». Il redonne aux camps leur caractère martial et interdit les élections des tribuns par les légionnaires. Il remet les exercices de marche à l'ordre du jour et y participe personnellement.

Le mur d'Hadrien

Sur le Rhin, Hadrien fait établir des palissades en bois permanentes dans les zones les plus menacées. A son arrivée en Bretagne, il va engager des travaux d'une autre ampleur. Conscient de la richesse, notamment minière, de cette île, dont la conquête n'a jamais pu être achevée, il décide, selon sa méthode, de rechercher la meilleure frontière et de la fortifier de façon permanente. En coupant la Bretagne en deux dans sa partie la plus étroite (ligne Solway-Tyne), il enferme en quelques sortes les barbares du Nord dans leurs terres hostiles, faisant ainsi l'économie de guerres difficiles pour soumettre des zones de valeur économique quasi nulle. Là encore, ce n'est pas un dogme de la défense à tout prix qui motive les décisions de l'empereur, mais plutôt un raisonnement « logique » sur l'optimisation des moyens et des objectifs. Le mur d'Hadrien, comme on va rapidement l'appeler, est une muraille de pierre de 2,50 à 3 mètres d'épaisseur, accompagnée de tours de guet à intervalles réguliers et de fortins plus importants espacés d'environ un mille romain (1472,50 mètres). Le mur est doublé d'une chaussée, pour permettre les déplacements rapides des unités romaines assurant sa défense.

Buste d'Hadrien, Grèce II^e siècle. *Gal. Degli Uffizi, Florence, Bridgeman Giraudon-Alinari.*

Légionnaire de la moitié du I^er siècle au début du second.

Légionnaire spécialement équipé pour les guerres de Trajan contre les Daces.

Tribun en cuirasse de bronze

Signifer d'une manipule.

Buste d'Antonin le Preux, Italie III^e siècle. *Musée Saint-Raymond, Toulouse, Bridgeman Giraudon-Lauros.*

Lancée durant l'été 122, sa construction va durer plus de dix années ! Les trois légions, en garnison dans l'île, sont postées bien en retrait du mur, à Isca (Carleon), Deva (Chester) et Eburacum (York). L'apport défensif apporté par le mur conforte Hadrien dans l'opinion de ne pas revenir à une armée de quatre légions en Bretagne, comme ce fut le cas au siècle précédent.

Après un passage en Gaule, Hadrien se rend en Espagne, où il trouve également une situation passablement délabrée. Les problèmes de recrutement sont importants, depuis la destruction en Bretagne de la IX^e Hispania (levée en Espagne). Là encore, son action tend à relever le moral de l'unique légion stationnée en Tarraconaise . La mission de la VII^e Gemina consiste à protéger les zones minières, tout en en surveillant les tribus les plus agitées du nord-ouest de la péninsule. Elle n'est accompagnée que de peu d'auxiliaires, car la région n'est pas une frontière à proprement parler. La proximité des Maures, mal pacifiés, de l'autre côté de la Méditerranée, pose cependant problème. Hadrien veille à construire des installations défensives, et préventives, dans le sud de de l'Espagne. Il passe également les colonnes d'Hercule pour aller bâtir des retranchements et fossés défensifs chez les Maures eux-mêmes. De ces mesures sortiront de longues périodes de calme dans la région ouest-méditerranéenne. Hadrien se rend aussi en Sicile puis en Afrique, où il harangue la III^e Augusta, dans son camp de Lambèse, d'une manière exemplaire. Les voyages suivants conduisent Hadrien à travers tout l'Orient, déjà réorganisé depuis le traité avec les Parthes. La seule guerre d'importance du règne d'Hadrien survient en 132 en Judée, juste après sa tournée d'inspection dans la province. Hadrien avait décidé de faire renaître Jérusalem en la transformant en cité greco-romaine (Aelia Capitolina), et en édifiant un temple à Jupiter sur le site du temple détruit lors de la révolte de 66-74. C'est le *casus belli* qu'attendait le chef juif Simon Bar-Kochba (« le fils de l'étoile »), qui préparait depuis plusieurs années ses compatriotes à la guerre. Simon parvient à occuper Jérusalem et à détruire la XII^e légion Deiotariana. Le gouverneur de Judée, débordé, fait appel à celui de Syrie, mais Hadrien dépêche de Bretagne Sextus Julius Severus, renommé pour sa dureté. Ce dernier prend son temps, mais écrase impitoyablement les juifs, en quatre années. Fin 135, la plupart des villes et villages de Judée auront été rasés et 500 000 insurgés tués ! Les quelques survivants sont vendus comme esclaves à Gaza et la province dépeuplée est rebaptisée Palestine par Hadrien, qui ne s'en glorifiera pourtant pas devant le Sénat. Après cette épreuve, Hadrien a juste le temps d'organiser sa succession avant de mourir. Il lègue à Antonin un empire aux frontières renforcées et doté d'une armée revivifiée.

Antonin et la Pax Romana

En janvier 138, l'empire romain se retrouve dans les mains d'un honnête sénateur, dénué d'ambition, et sans doute choisit par Hadrien avant tout pour occuper l'avant de la scène, en attendant que le jeune Marc-Aurèle grandisse (Hadrien a imposé l'adoption de Marc-Aurèle par Antonin, lorsqu'il adopta lui-même Antonin). Antonin ne possède strictement aucune expérience ni savoir militaire. Il n'a quitté l'Italie qu'une fois, pour aller gouverner la province d'Asie et ne la quittera plus jamais ! Comme par enchantement, pendant les vingt-quatre années de son règne (138-161), l'empire romain connaît la période la plus calme de sa longue histoire. Pas un nuage d'importance, pas une menace aux frontières ! En tout et pour tout, Antonin doit régler quelques divergences avec les Germains et les Daces. Il semblerait aussi que le remaniement de frontières en Bretagne ait été motivé par quelques agressions ennemies. Pour parer à de nouvelles tensions avec les Parthes, Antonin signe un traité avec leur roi, Vologèse en 155. Il est vrai que le prestige de l'armée romaine est alors si élevé, que les voisins de l'empire s'en méfient à un point tel que les voies diplomatiques s'en trouvent grandes ouvertes. Une petite expédition est aussi entreprise en Maurétanie, pour rappeler à l'ordre les tribus locales. Quelques troubles sont signalés en Egypte, en Judée et en Grèce, mais ils sont réglés sans mouvement de troupes. Nous le verrons, ce n'est que le calme avant la tempête, mais l'armée continue à se préparer avec application à remplir ses missions. Le choix stratégique demeure fidèle aux principes d'Hadrien, eux-mêmes hérités de ceux des Flaviens : les frontières sont constamment optimisées et le déploiement des forces est régional. Au sein d'un empire où il faut plus de deux mois de marche des camps du Rhin à Rome et encore plus de Rome à la Syrie, il n'y a guère d'autres solutions pour éviter le pillage des provinces frontalières. La navigation sur la *Mare Nostrum*, du fait de sa position centrale, ne permet guère de raccourcir les délais de route vers les limes (la frontière fortifiée), si ce n'est vers celui d'Orient. De plus la navigation est prohibée de novembre à mars de chaque année. Côté frontières, l'œuvre d'Antonin concerne quasi-exclusivement la Bretagne, où, à partir de 142 est établi un second mur, plus septentrional que celui d'Hadrien. Le mur d'Antonin, plus sommaire, peu sembler mieux placé, car il traverse l'île à un endroit encore plus étroit (ligne Clyde / Forth). Cependant il est trop éloigné des zones vraiment romanisées et ne peut s'appuyer sur un arrière-pays apte à accueillir des colons romains. Ce second mur n'est vraiment occupé que pendant le règne d'Antonin et déjà en 158, des mesures de remise en état du mur d'Hadrien sont entreprises, pour préparer un repli. Le limes, partout ailleurs, ne présente que rarement l'aspect d'un mur (le contre-exemple est le mur peu élevé du *fossatum africae*, dans la province d'Afrique), mais plutôt celui d'un ensemble de palissades ou de fossés. Il est composé généralement d'un ensemble d'éléments qui serviront de points d'appuis, lorsque le moment sera venu d'aller porter la bataille sur le sol ennemi. Il n'est donc pas seulement défensif. Il y a d'abord une série d'avant-postes et de tours de guet, destinés à prévenir des incursions ennemies. Les diverses flottes

LES NOMS OFFICIELS DES EMPEREURS

La titulature officielle des empereurs romains en dit long sur leurs œuvres comme sur leurs « manières ». *Imperator* et *Caesar* sont placés au début du nom de chaque empereur depuis Auguste. Vient ensuite le nom personnel (*tries nomina*) de l'empereur (avec des modifications dues aux adoptions), suivi du titre *Augustus*, lui aussi en vigueur depuis Auguste. *Augustus* est le vrai synonyme de notre mot français empereur. Suivent ensuite les noms liés aux victoires du règne. Pour terminer, vient la liste des titres hérités de la République avec le nombre de fois qu'ils ont été octroyés. *Imperator* correspond ici au nombre de fois que l'empereur a été acclamé, suite à une campagne victorieuse. *Pontifex Maximus* – grand pontife – et *Pater Patriae* ne le sont qu'une fois pour toutes. Les titulatures suivantes sont tirées de *La Chronique des empereurs romains*, de Chris Scarre (Casterman, 1995).

● **Hadrien (24 janvier 76 / 10 juillet 138), empereur de 117 à 138 :** Imperator Caesar Traianus Hadrianus Augustus, Pontifex Maximus, Tribuniciae Potestatis XXII, Imperator II, Consul III, Pater Patriae.

● **Antonin le pieux (19 septembre 86 / 7 mars 161), empereur de 138 à 161 :** Imperator Caesar Titus Aelius Hadrianus Antoninus Augustus Pius, Pontifex Maximus, Tribuniciae Potestatis XXIV, Imperator II, Consul IV, Pater Patriae.

● **Marc-Aurèle (26 avril 121 / 17 mars 180), empereur de 161 à 180 (César dès 139) :** Imperator Caesar Marcus Aurelius Antoninus Augustus Armeniacus Parthicus Maximus Medicus Germanicus Sarmaticus, Pontifex Maximus, Tribuniciae Potestatis XXXIV, Imperator X, Consul III, Pater Patriae.

● **Lucius Verus (15 décembre 130 / février 169), empereur de 161 à 169 :** Imperator Caesar Lucius Aurelius Verus Augustus Armeniacus Parthicus Maximus Medicus, Tribuniciae Potestatis IX, Imperator V, Consul III, Pater Patriae.

● **Commode (31 août 161 / 31 décembre 192), empereur de 180 à 192 (César dès 177) :** Imperator Caesar Lucius Aelius Aurelius Commodus Augustus Pius Felix Sarmaticus Germanicus Maximus Britannicus Invictus, Hercules Romanus, Pontifex Maximus, Tribuniciae Potestatis XVIII, Imperator VIII, Consul VII, Pater Patriae.

● **Pertinax (1^er août 126 / 28 mars 193), empereur du 1er janvier au 28 mars 193 :** Imperator Caesar Publius Helvius Pertinax Augustus.

● **Didius Julianus (30 janvier 133 / 1^er juin 193), empereur du 28 mars au 1^er juin 193 :** Imperator Caesar Marcus D3idius Severus Iulianus Augustus.

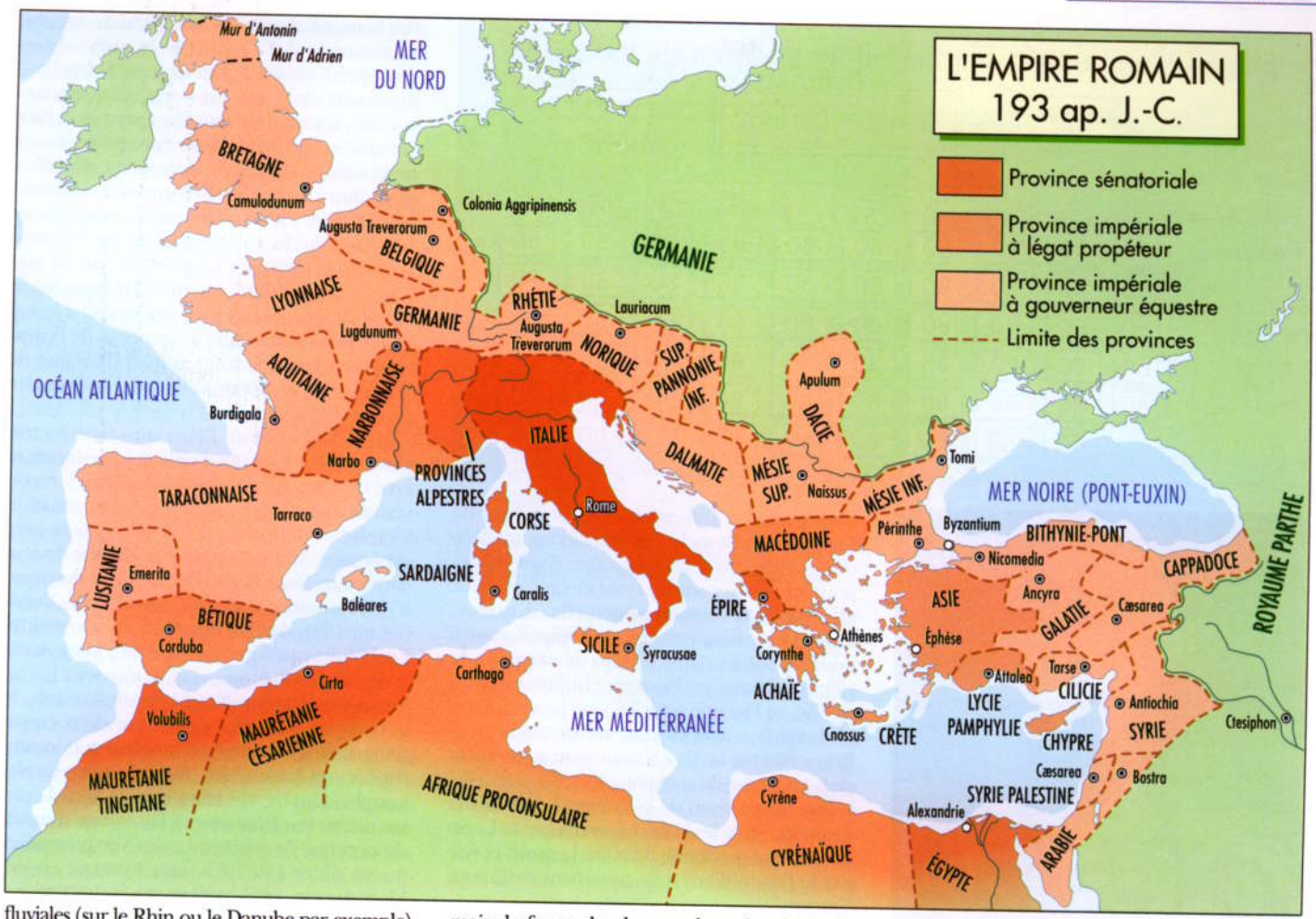
● **Septime Sévère (11 avril 145 / 4 février 211), empereur de 193 à 211 :** Imperator Caesar Lucius Septimus Severus Pius Pertinax Augustus Arabicus Adiabenus Parthicus Maximus Britannicus Maximus, Pontifex Maximus, Tribuniciae Potestatis XIX, Imperator XII, Consul IV, Pater Patriae

● **Caracalla (4 avril 188 / 8 avril 217), empereur de 211 à 217 (César dès 195) :** Imperator Caesar Marcus Aurelius Antoninus Pius Felix Augustus Parthicus Maximus, Britannicus Maximus, Germanicus Maximus, Pontifex Maximus, Tribuniciae Potestatis XX, Imperator III, Consul IV, Pater Patriae.

● **Géta (7 mars 189 / décembre 211), empereur de février à décembre 211 :** Imperator Caesar Publius Septimus Geta Augustus.

On peut remarquer, à la simple lecture de ces titulatures, la mégalomanie très palpable d'un Commode ou d'un Caracalla qui ajoute des *Maximus* ou *Invictus* à tous propos, sans parler du titre « d'Hercule romain ».On peut immédiatement prendre conscience du grand nombre de campagnes qu'ont conduites un Marc-Aurèle ou un Septime Sévère, respectivement dix et douze fois *Imperator*. A l'inverse, le calme militaire des règnes d'Hadrien et d'Antonin est lui aussi très visible...

On peut enfin noter la piété filiale de Marc-Aurèle, qui intègre le nom de son père adoptif dans son nom personnel. Quant à ceux qui n'ont régné que quelques mois, leur titulature est également bien plus courte !



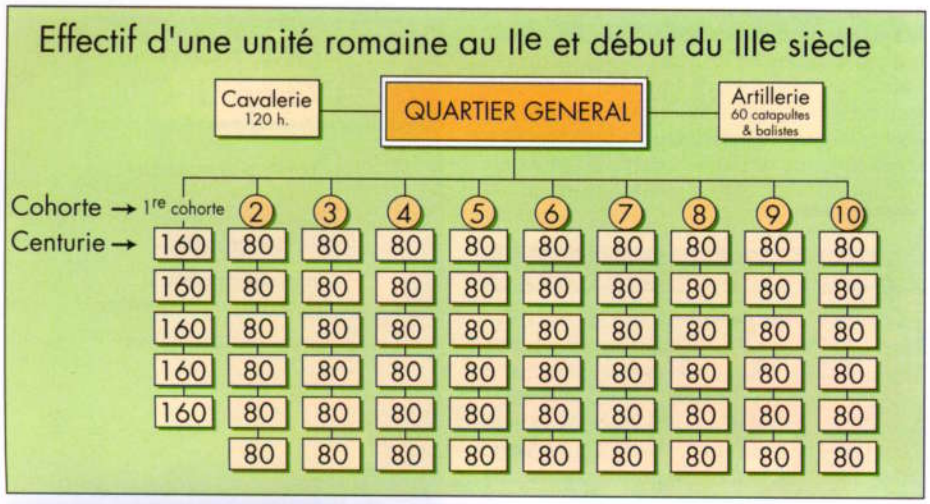
fluviales (sur le Rhin ou le Danube par exemple) contribuent également, par leurs patrouilles, à détecter les mouvements des adversaires potentiels de Rome. Viennent ensuite les bases militaires, reliées aux avants postes par des infrastructures de communications efficaces (tour de signalisation). Les forts des troupes auxiliaires sont placés plus près de la frontière que les forteresses légionnaires, qui constituent les points d'appuis principaux. Enfin, le réseau routier forme la pierre angulaire du système, en permettant l'acheminement rapide des renforts ou en délimitant physiquement la limite de l'empire, dans les zones dépourvues de fortifications permanentes ou de fleuves frontières (Rhétie, Syrie...).

L'ARMÉE DU HAUT-EMPIRE

Sous Antonin, l'unité militaire de référence est toujours la légion. Celle-ci est organisée, depuis Marius, en cohortes. La légion du haut-empire compte environ 5000 hommes, répartis en une cohorte d'élite de 800 hommes, la première, et en neuf autres cohortes de 500 hommes chacune. Une cohorte compte trois manipules, formées chacune de deux centuries de 80 hommes. La première cohorte ne compte que cinq centuries, mais d'effectifs doubles (160 hommes). Chaque légion est également dotée d'une petite unité de cavalerie de 120 hommes. Les légions sont commandées par un légat, sauf en Egypte, où depuis Auguste, elles sont aux ordres d'un préfet de l'ordre équestre. Il en sera de même pour toutes les nouvelles légions créées par Septime Sévère. Le légat de légion est systématiquement subordonné au légat gouverneur de province. Les hommes de troupe, citoyens romains, sont désormais majoritairement originaires de la région où stationne la légion. Les Italiens sont toujours présents, mais de façon de plus en plus minoritaire (le point d'équilibre entre Italiens et Provinciaux a été dépassé aux environs du règne de Néron). La discipline et le professionnalisme font la force des légions. Plus encore que les officiers, les 59 centurions (dont un primipile, le centurion de la première centurie de la première cohorte) sont la véritable épine dorsale de chaque légion. Les unités légionnaires, fantassins lourds d'élites, sont toujours accompagnées d'unités auxiliaires, réputées de moindre valeur. Les auxiliaires à cheval sont constitués en ailes et les auxiliaires à pied en cohortes. Les ailes et les cohortes sont, soit quingénaires (500 soldats) soit milliaires (1000 combattants). Chaque cohorte comprend six ou dix centuries, selon sa catégorie, et les ailes 16 ou 24 turmes. Les ailes et cohortes quingénaires sont commandées par des préfets de l'ordre équestre, les milliaires le sont par un tribun, lui aussi issu de l'ordre équestre. Des unités mixtes, appelées *cohors equitatae* sont aussi signalées, assez rares, elles comprennent six ou dix centuries plus trois ou six turmes de cavaliers. Sans que cela soit une certitude, il semble que les cavaliers des *cohors equitatae* étaient plutôt utilisés comme des fantassins montés (donc plus mobiles), plutôt que comme de la cavalerie à part entière. Dans une même zone géographique, on trouve généralement des effectifs auxiliaires égaux aux effectifs des légions. Ainsi, le front du Rhin, où se trouvent quatre légions, soit 20 000 hommes, comprend également une force d'appoint de 20 000 auxiliaires, répartis en une trentaine d'ailes et de cohortes. Les auxiliaires peuvent également former la garnison de villes importantes, éloignées des frontières. Lugdunum (Lyon) accueille par exemple sous Antonin, une cohorte pour protéger son atelier monétaire, la bien nommée Cohors XVII ad Monetam, ainsi qu'une Cohorte Urbaine retirée à la garnison de Rome. Les unités auxiliaires bien que dotées d'armements relativement standardisés, sont identifiées par une origine géographique bien spécifique. Les auxiliaires ne sont pas des citoyens romains, mais le deviennent au terme de leur temps de service. On trouve ainsi des noms assez parlants quant à l'origine des soldats, comme Cohors IV Gallorum, Cohors III Lusitanorum Equitatae, Ala I Thracia ou Cohors I Afrorum. Le nom de l'empereur qui a présidé à la création de l'unité est parfois ajouté à celui d'origine géographique : Ulpia pour Trajan, Aelia pour Marc-Aurèle par exemple. Enfin, le lieu de casernement peut lui aussi faire partie du nom de l'unité : la Cohors I Gallorum Dacica est donc formée de Gaulois, mais a été envoyée en Dacie !

A partir d'Hadrien, les empereurs font appel

Buste de Marc Aurèle, trouvé à Probalinthos Grèce.
Musée du Louvre, Photo RMN-H. Levandowski..



Buste de Lucius Vérus, Italie IIe siècle. *Musée du Louvre, Giraudon.*

de plus en plus fréquemment à des unités irrégulières d'auxiliaires. Ces corps sont appelés des *numeri*, et contrairement aux cohortes ou aux ailes, elles ne sont pas commandées par des officiers romains, mais par des chefs de la nationalité des soldats. Les *numeri* présentent l'avantage d'être bon marché et rapides à recruter. L'historien E. Luttwak a fait judicieusement ressortir un autre élément capital : alors que les auxiliaires réguliers, devenus citoyens romains à leur retraite, envoient leurs enfants, citoyens également, grossir les rangs des légions, les auxiliaires irréguliers des *numeri* demeurent héréditairement dans la même unité. Elles garantissent également à l'armée romaine une plus large complémentarité, en combattant avec leurs armes et leurs tactiques propres. Les *numeri* de cavaliers maures ou d'archers à cheval de Palmyre sont ainsi particulièrement appréciées. Tout ce panel d'unités, légions, cohortes, ailes et *numeri* confère à l'armée la flexibilité nécessaire au défi de son environnement. Lors de la seule véritable expédition militaire qui eut lieu sous Antonin, en Maurétanie, la IIIe Augusta (seule légion d'Afrique) a été renforcée par l'Ala Flavia Britannica (venue de Bretagne), l'Ala I Ulpia Contariorum (cavalerie lourde), l'Ala Ituraeorum Sagittariorum (archers à cheval) et l'Ala I Canninefatium. Cet exemple montre que pour lutter contre les Maures, redoutables cavaliers, l'empire pouvait aussi mobiliser des cavaliers de tout l'empire, alors que les légions, de plus en plus « sédentaires » demeuraient sur leur théâtre d'opération. Pour compenser cette plus faible mobilité stratégique des légions, les empereurs, surtout à partir de Trajan, on fait appel à des vexillations, ou détachement de 1000 à 2000 hommes d'une légion, pour les envoyer sur un front éloigné ou pour effectuer une mission ponctuelle . L'armée, légions et auxiliaires, est aussi mise à contribution pour les constructions de camps et de villes. Gorsium, en Pannonie Inférieure (près de Tàc, en Hongrie actuelle), que j'ai eu la chance de visiter, a ainsi été d'abord un camp d'auxiliaires, bâti par la Ala I Scubulorum au moment de la conquête de la région (46 à 49), puis a été le lieu de garnison de la Cohors I Alpinorum equitatae, sous les Flaviens, avant que la Legio Xe Gemina ne vienne détruire le camp et édifier le forum d'une ville purement civile sous Trajan.

Pour terminer ce tour d'horizon, il faut également parler de la marine de guerre, permanente depuis Auguste. Elle est composée de deux escadres principales en Méditerranée, basées l'une à Misène et l'autre à Ravenne. Des flottilles secondaires patrouilles sur le Rhin et sur le Danube, sur l'Euphrate ainsi qu'en Bretagne, sur les rivages du Pont et en Egypte.

MARC-AURELE

A son arrivée au pouvoir, Marc-Aurèle peut compter sur une armée de 28 légions, soit 140 000 hommes, auxquels il faut ajouter un nombre au moins égal d'auxiliaires. L'œuvre de ses deux prédécesseurs a été colossale. Les frontières sont clairement et « scientifiquement » établies, les troupes sont réorganisées et bien entraînées. La seule faiblesse perceptible concerne la rigidité croissante du système de défense du limes, qui oblige désormais les légions à ne plus quitter leurs casernements permanents. L'absence de réserves stratégiques est flagrante, la garnison de Rome ne pouvant pas, en tout état de cause, jouer ce rôle. La réputation d'invincibilité des légions romaines semble suffisante pour décourager les ennemis de l'empire, cependant, les vingt années de règne de Marc-Aurèle ne donneront le jour qu'à quatre années de paix !

Marc-Aurèle, né en 121, a été « repéré » très jeune par Hadrien qui a veillé à son éducation, avec une attention toute particulière. Il reçoit véritablement, et consciemment, la formation d'un futur empereur. Il seconde ensuite avec application Antonin, lorsque ce dernier devient empereur. Dans la deuxième partie du règne d'Antonin, il se voit adjoindre Lucius Verus (né en 130), dans le dispositif de succession. En 161, lorsqu'Antonin disparaît, Marc-Aurèle décide de son propre chef de s'associer Lucius Verus sur le trône. Pour la première fois, le pouvoir est partagé à égalité par deux empereurs, même si Marc-Aurèle conserve une aura supérieure. Autant Marc-Aurèle, empereur philosophe, féru de stoïcisme, semble paré de vertus, autant son frère adoptif fait étalage d'autant de vices que de qualités. Lucius Verus est néanmoins d'une fidélité à toute épreuve envers Marc-Aurèle, qu'il préfère servir docilement, plutôt que de jouer le premier rôle. Les deux hommes sont intronisés conjointement, en mars 161, et acclamés tous deux *Imperator* par la Garde Prétorienne. L'avenir semble radieux, mais quelques mois plus tard, la guerre va éclater en Orient et la chance éclatante d'Antonin va déserter l'empire romain. Le *casus belli* provient de l'Arménie, conquise et transformée en province par Trajan puis état client de Rome depuis Hadrien. Les Parthes ne supportent pas la main mise de leur voisin sur ce qu'ils considèrent comme leur zone d'influence naturelle. Dès 161, Vologèse, qui croit percevoir un

LES LÉGIONS ROMAINES AU IIe SIECLE AP. J.-C.

Trajan, pour permettre ses campagnes, a augmenté le nombre des légions en armes jusqu'à 31, avec la création des IIe Traiana et XXXe Ulpia. Mais la XXIe Rapax est dissoute entre 89 et 92 ap. J.-C.. Deux autres unités disparaissent sous Hadrien. La IXe Hispana est détruite en Bretagne, lors de la révolte des Brigantes en 121 (ou dissoute pour indiscipline, le doute subsiste). La XXIIe Deiotariana subie le même sort, lors de la révolte de Judée en 132, et n'est pas non plus reconstituée. C'est sous le règne d'Antonin que l'empire a connu sa plus grande stabilité. En 140, les 28 légions de l'armée romaine sont réparties comme suit :

- **Front Nord (7) :**
  - Bretagne (3), IIe Augusta à Isca, VIe Victrix à Eburacum et XXe Valeria Victrix à Deva
  - Germanie inférieure et Germanie supérieure (4), Ie Minervia à Bonna, VIIIe Augusta à Agentoratum, XXIe Primigenia à Magontiacum et XXXe Ulpia à Castra Vetera
  - Rhétie et Norique (0)
- **Front Central (10) :**
  - Pannonie inférieure et Pannonie supérieure (4) : Ire Adiutrix à Brigetio, IIe Adiutrix à Aquincum, Xe Gemina à Vindobona et XIVe Gemina à Carnuntum
  - Mésie inférieure et Mésie supérieure (5) : Ire Italica à Nouae, IVe Flavia à Singidunum, Ve Macedonica à Troemsis, VIIe Claudia à Vinimiacum et XIe Claudia à Durustorum
  - Dacie (1) : XIIIe Gemina à Apulum
- **Front Oriental (8) :**
  - Cappadoce (2) : XIIe Fulminata à Mélitène et XVe Apollinaris à Satala
  - Syrie (3) : IIIe Gallica à Emèse, IVe Schytia à Cyrrhus et XVIe Flavia à Samosate
  - Palestine (2) : VIe Ferrata à Caparcotna et Xe Fretensis à Aelia Capitolina
  - Arabie (1) : IIIe Cyrenaica à Bosra
- **Front Sud (2) :**
  - Afrique (1) : IIIe Augusta à Lambèse
  - Egypte (1) : IIe Traiana à Nicopolis
- **Espagne (1) :**
  - Tarraconaise (1) : VIIe Gemina (ex Galbiana) à Léon

Devant la montée des dangers, Marc-Aurèle lève deux nouvelles légions en 169, les IIe et IIIe Italica, qui combattent en Italie du Nord et au nord des Alpes contre les Quades et les Marcomans.

Par la suite, la IIe Italica s'installe définitivement à Lauriacum (Enns) en Norique et le IIIe Italica à Castra Regina (Regensburg) en Rhétie.

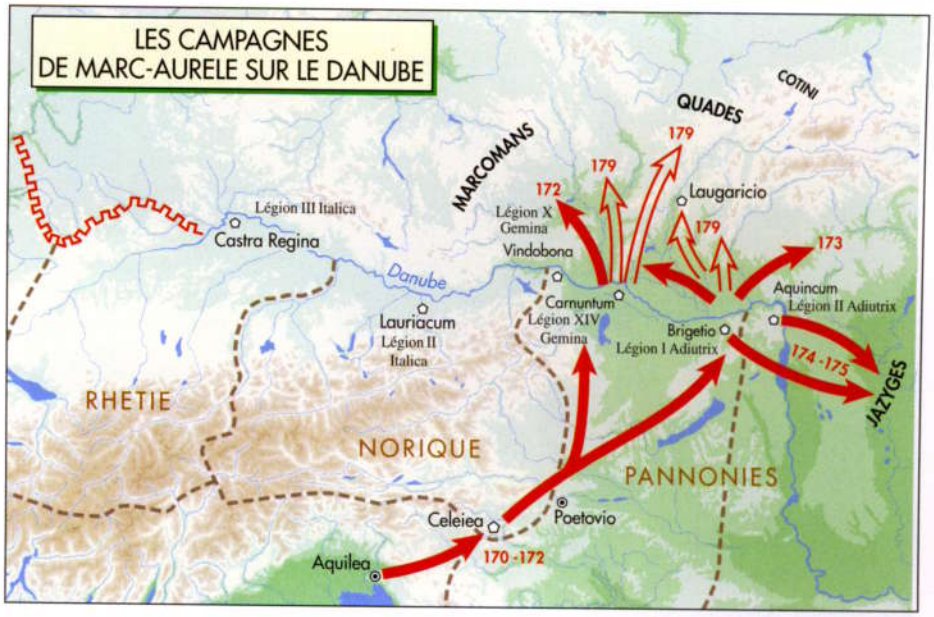
Septime Sévère crée à son tour trois légions autour de l'an 196, les Ire, IIe et IIIe Parthica, ce qui porte le total des légions à 33, chiffre qui demeurera le même jusqu'en 230 ap. J.-C. Les Ire et IIIe Parthica sont d'abord stationnées à Nisibis, puis prennent leurs quartiers dans les nouvelles provinces créées par Septime Sévère, la Ire à Rhesaenna, la IIIe à Singara. La IIe Parthica est envoyée en garnison près de Rome.

signe de faiblesse dans la formule étrange du couple d'empereurs qui siège désormais à Rome, décide d'envoyer son général Chosroes envahir l'Arménie et détrôner le roi pro-romain Tiridate. Il compte profiter de la période de « rodage » de Marc-Aurèle et de son frère. Le gouverneur de Syrie, le Gaulois Severianus, se précipite avec une légion de l'armée de Syrie, pour contrecarrer les plans du Parthe. Il est écrasé à Elegeia. C'est une véritable catastrophe, qui permet à Vologèse de mettre en place un roi à sa solde en Arménie et d'entrer dans la province de Syrie. Il y rencontre le légat Attidius Cornelianus, à la tête des trois autres légions de la province et le met rapidement en déroute et ravage la province. De toute évidence, les légions d'Orient ne sont plus à la hauteur de la réputation d'excellence de l'armée romaine, leur discipline et leur motivation se sont évaporées au soleil...

Marc-Aurèle n'a d'autre choix qu'une réaction rapide et énergique. Il confie l'expédition à Lucius Verus, qui s'installe à Antioche et laisse le commandement sur le terrain à de très bons officiers comme Marcus Statius Priscus, Martius Verus ou Avidius Cassius. Il dépêche d'Occident trois légions complètes : la I[re] Minerva de Germanie Inférieure, la II[e] Adiutrix de Pannonie et la V[e] Macedonica de Mésie Inférieure. Elles sont suivies de leur cortège d'unités auxiliaires. Le retournement de la situation prend quatre années. Vérus et ses légions arrivent en Syrie en 162. Dès 163, Marcus Statius Priscus reconquiert l'Arménie, en détruisant la capitale Artaxata, puis en en reconstruisant une nouvelle, Kainepolis, pour Sohaemus le roi (et Sénateur romain) qu'il amène avec ses bagages. Cette victoire n'apporte cependant pas encore la paix. Et Avidius Cassius est chargé de l'offensive finale, au cœur du royaume parthe. Après la chute d'Edesse et une défaite à Doura-Europos, les Parthes reculent, vers leur capitale, Ctésiphon. Après avoir conquis Séleucie, Cassius parvient à s'en emparer en 165. Il y détruit le palais royal de Vologèse ! Cassius a désormais l'Assyrie et la Mésopotamie en son pouvoir. Il ne va pas plus loin, car les prémices d'une épidémie de peste le contraignent à la retraite. Ce conflit démontre les signes inquiétants d'une crise plus vaste. Il a fallu une année pour concentrer une armée capable d'engager la contre-attaque romaine. Les renforts envoyés en Syrie provenant d'autres fronts, il faut se rendre à l'évidence, Rome ne dispose pas d'assez de légions. Un soulèvement en Bretagne et une incursion des Chattes en Rhétie, simultanés à la guerre contre les Parthes, viennent rappeler juste à point les problèmes que soulèverait une guerre sur plusieurs fronts.

Les Quades et les Marcomans

Le triomphe sur les Parthes, le premier depuis 50 ans, a tout juste le temps d'être célébré, en octobre 166 que des périls plus graves s'annoncent. Avidius Cassius est laissé à la tête de l'armée de Syrie, avec des responsabilités sur tout l'Orient romain, notamment l'Egypte, sujette à de nouveaux troubles. L'importance de son commandement peut malheureusement laisser présager des germes de sédition. Début 167, la peste, ramenée du royaume Parthe par les légions victorieuses et leurs officiers, se développe dans des proportions gigantesques à Rome et dans les zones de garnisons des trois légions ayant participé à la campagne. L'épidémie va durer dix années et la peste sévira spasmodiquement jusqu'au règne de Commode !



Mais un événement, peut-être plus grave, survient pratiquement au même moment. La migration des Goths a passablement déstabilisé tout l'espace rhéno-danubien. Poussés en avant, ce sont d'abord des Langobards et des Ubiens qui passent le Danube aux environs de Brigetio. Ils sont repoussés, mais ont ouvert la voie à de plus dangereux ennemis. Les Marcomans entrent à leur tour dans l'Empire, entre Pannonie et Norique, qu'ils ravagent en 167. Ils sont bientôt accompagnés par d'autres germains, les Quades ainsi que par des Celtes, les Cotini et des Sarmates, les Jazyges. Avec une facilité aussi grande que Vologèse cinq ans plus tôt, ils submergent les défenses romaines, notamment Carnuntum, jusqu'à atteindre l'Adriatique et menacer Aquilée au début de l'année 169. La garnison du Danube est-elle aussi amollie que celle d'Orient ? Il est surtout clair qu'elle n'était pas préparée à une invasion de cette ampleur et de cette vivacité. Marc-Aurèle et Lucius Verus quittent Rome avec les cohortes prétoriennes, afin de rejoindre le front. Ils arrivent à Aquilée, dont les remparts ont arrêté les Germains, alors que les envahisseurs ont été finalement repoussés. Marc-Aurèle demeure à la tête de l'armée, mais Lucius Verus, pressé de revoir Rome, meurt sur le chemin du retour. L'empereur philosophe est désormais seul face aux périls. Il se préoccupe d'abord de restaurer les forces romaines. Il lève deux nouvelles légions, les II[e] et III[e] Italica, pour reprendre l'offensive puis pour les installer en Rhétie et en Norique (flanc gauche du front danubien), jusqu'alors dépourvues de troupes légionnaires. Marc-Aurèle est également réduit, face aux difficultés croissantes de recrutement, d'accepter des esclaves dans des unités de *Voluntarii*. L'empereur espère porter rapidement la guerre sur le territoire même des ennemis. Il faut deux années d'une première campagne (170-171), pour les chasser de l'empire et atteindre le Danube. Des batailles terribles sont livrées, aussi bien en hiver qu'en été, et ce n'est que fin 171 que les Romains prennent définitivement le dessus. Marc-Aurèle peut désormais

Buste de Commode, Italie II[e] siècle. *Museo Archeologico Venise, Bridgeman-Giraudon.*

établir son quartier général à Carnuntum, au bord du Danube. Mais la situation générale reste très préoccupante, car en 170, les Cossettes, renforcés de Daces envahissent la Mésie et parviennent jusqu'en Grèce, où ils pillent le sanctuaire d'Eleusis ! La suite consiste en deux nouvelles campagnes, purement offensives cette fois. En 172-173, la guerre est enfin portée en territoire ennemi, avec une volonté de tout détruire pour éradiquer la menace d'une invasion. Les Quades se rendent et les Marcomans sont sévèrement battus. On commence également à recruter des auxiliaires germains et à installer des Germains soumis sur le territoire de l'empire. En 174-175, l'offensive est destinée à vaincre les Jaziges. Le quartier général est pour cela transféré à Sirmium. Les Quades reprennent les hostilités et la guerre fait rage avec encore plus de violence : les villages sont brûlés, les populations massacrées ou déplacées ! Les Romains parviennent à battre les Jaziges au court d'une mémorable bataille sur le Danube gelé ! La paix est finalement acquise en 175, et les innombrables prisonniers échangés. Les traités prévoient qu'une bande de territoire d'une quinzaine de kilomètres doit être vidée de toute population, sur la rive gauche du Danube.

L'épreuve a été terrible, mais elle a permis de révéler un grand nombre de généraux de valeur comme, Tarrutienus Paternus, Macrinus Vindex, Basseus Rufus et surtout Claudius Pompeianus et Helvius Pertinax. L'empire de Marc-Aurèle a encore les ressources qui lui feront défaut au siècle suivant...

Une sombre fin de regne

Pourtant, d'autres mauvaises surprises sont encore à venir. Au printemps 175, alors que la paix avec les Quades et les Jaziges n'est pas encore acquise, Avidius Cassus prend la tête d'une insurrection. Ce dernier a simplement été proclamé empereur par ses soldats à la suite d'une fausse rumeur de décès de Marc-Aurèle... C'est dire si l'empire est désormais fragile, car le jeune Commode, fils de 13 ans de

L'Empereur Sévère reproche à Caracalla son fils d'avoir voulu l'assassiner. *Jean-Baptiste Greuze, Musée du Louvre, Bridgeman Giraudon.*

Marc-Aurèle a été vite oublié ! Avidius Cassius ne peut cependant plus faire marche arrière. Cette usurpation oblige Marc-Aurèle à abréger sa guerre sur le Danube, pour marcher contre Cassius. Ce dernier parvient à rassembler derrière lui toutes les légions d'Orient, sauf celles de Cappadoce commandées par Martius Verus, et à s'attacher la riche province d'Égypte. Alors qu'Avidius Cassius engage sa marche vers Rome, il est assassiné en août 175, par un soldat fidèle à Marc-Aurèle, après un peu plus de trois mois d'usurpation. Le pire, une guerre civile, est évité. Marc-Aurèle, après avoir visité les provinces d'Orient, peut enfin passer quelque temps à Rome, où il est de retour en 176 pour célébrer son triomphe. Celui-ci est de courte durée. Les Quades et les Marcomans exaspérés par les mauvais traitements que leur font subir les troupes romaines chargées de les surveiller, décident de reprendre la guerre en 177. Les deux frères Quintilius, des proches de Marc-Aurèle obtiennent une première victoire, qui n'amène malheureusement pas la paix. Marc-Aurèle doit reprendre la tête de l'armée, accompagné cette fois de son fils Commode, de Pertinax et du préfet du prétoire Paternus. Le quartier général reprend ses quartiers à Carnuntum. Au printemps 179, Paternus remporte un nouveau, et stérile, succès en territoire ennemi. Les troupes s'enfoncent désormais de plus en plus loin à la poursuite des Germains. Au cours de l'hiver 179-180, l'énergique général Marcus Valerianus Maximianus (qui a sans doute inspiré les scénaristes de *Gladiator* ?) et ses soldats campent à 120 km au nord du Danube ! Mais les barbares se cachent au fond de leurs forêts et reconstituent à chaque fois leurs forces. Marc-Aurèle est vainqueur, mais un vainqueur résigné et désabusé. Il écrit dans ses *Ecrits pour lui-même* (L. II.17.) : « *Pour résumer, au total, les choses du corps s'écoulent comme un fleuve ; les choses de l'âme ne sont que songe et fumée, la vie est une guerre et un séjour étranger ; la renommée que l'on laisse, un oubli.* ». Marc-Aurèle, très malade, meurt effectivement le 17 mars 180, dans son quartier général, après une courte agonie. Succombe-t-il à une ancienne maladie (estomac) ou aux remèdes qu'il absorbe, on ne le saura jamais. Il laisse à son fils Commode, un empire qu'il a maintenu dans son intégrité au prix de quinze années de guerre. Rome a surmonté une crise sans précédent. Son armée réputée si forte depuis Trajan et Hadrien s'est pourtant « évaporée » à plusieurs reprises, en 166 contre les Parthes puis en 169 contre les Quades et les Marcomans, n'offrant aucune résistance solide à l'envahisseur. On a accusé la présence de villes trop attrayantes, et sources de débauches, à proximité des camps légionnaires d'Orient. On a prêté aux camps légionnaires, dotés de bains et d'autres installations « ramollissantes », un confort peu adapté aux exigences de la vie militaire. Il est certain que les mesures disciplinaires d'Hadrien se sont évanouies petit à petit au cours du règne d'Hadrien et que les problèmes de recrutements se sont faits de plus en plus aigus. Néanmoins, à l'épreuve de la guerre, Rome, son empereur, ses généraux et ses soldats ont une nouvelle fois prouvé leur ténacité et leur valeur. Malgré quelques défaites, la victoire finale a été au rendez-vous, grâce au rétablissement d'une discipline de fer. Un point inquiétant demeure, la conquête de provinces nouvelles en Germanie, comme l'a rêvé Marc-Aurèle avec la Marcomanie ou la Sarmatie, s'avère au-dessus des possibilités de l'empire. Les Germains, même battus, ne seront jamais vaincus !

Marc-Aurèle a probablement fait sa plus grande erreur en exigeant que son fils biologique lui succède. Le retour à une mode héréditaire de transmission du pouvoir va produire, non pas le pire, mais le médiocre. Commode, qui est aux armées avec son père, lors de la mort de celui-ci, décide immédiatement de ne pas poursuivre la campagne planifiée pour 180. Il contrecarre volontairement les instructions de Marc-Aurèle, pour signer un traité de paix, somme toute très favorable à l'empire. Il retourne alors immédiatement à Rome où éclate sa mégalomanie, son goût pour les gladiateurs et l'arène et surtout son désintérêt du pouvoir. Perennis, puis Cléandre (ancien esclave Phrygien), ses conseillers favoris, se succèdent à la direction des affaires, le premier jusqu'en 185, le second jusqu'en 190. Les anciens généraux de son père le poussent pour qu'il poursuive une politique militaire relativement avisée. De nombreuses fortifications sont établies ou restaurées, des postes d'observation et des garnisons supplémentaires sont implantés tout au long des frontières. Commode à la chance de bénéficier d'une période relativement calme : quelques combats contre les Roxolans sur le Danube (184-186), une mutinerie en Bretagne (185), rapidement matée par Perennis et de nouveaux affrontements contres les Quades et les Marcomans (188-189). Les complots contre Commode s'enchaînent et dans un premier temps échouent. En 182 Tiberius Claudius Pompeianus (gendre de Marc-Aurèle) et Tarrutienus Paternus y laissent leurs peaux.

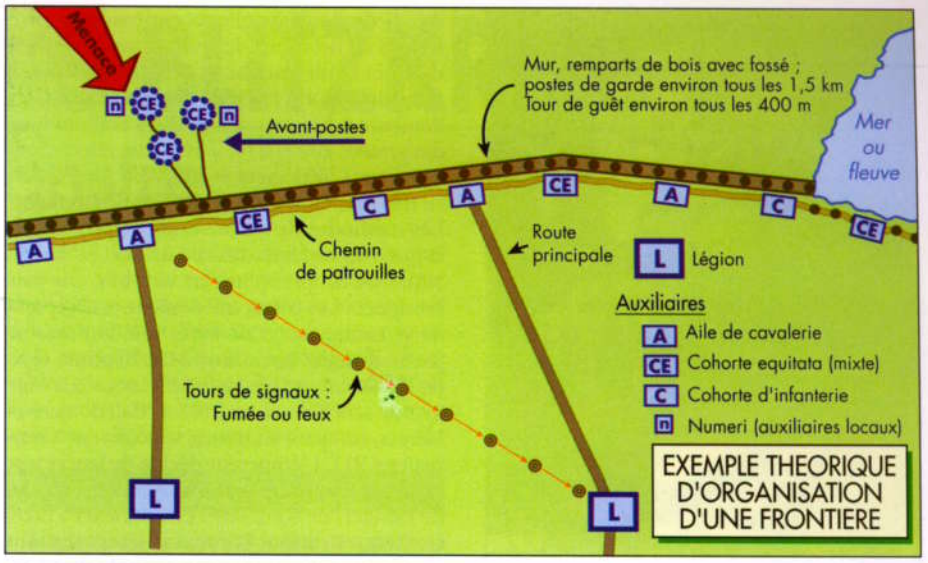
Période de transition agitée

Après la chute de Cléandre, Commode sombre dans de nouvelles crises mégalomaniaques. Il se met en scène en Hercule, triomphant dans l'arène, en novembre 192. Son heure va pourtant bientôt sonner. Ses proches (Eclectus, nouveau chambellan, Quintus Aemilianus préfet du prétoire et Marcia sa maîtresse) l'assassinent le 31 décembre. Eclectus parvient à convaincre Pertinax d'accepter la pourpre. Au prix d'une donation somptueuse aux Prétoriens, ce dernier assure son pouvoir. Ami et compagnon d'arme de Marc-Aurèle, il semble s'imposer comme un nouvel empereur compétent et sage. Mais, en froissant les susceptibilités des Prétoriens et des affranchis impériaux, qui regrettent les largesses de Commode, il est assassiné à son tour dès le 28 mars. Dans la confusion la plus totale, car les Prétoriens n'ont rien prévu pour la suite, deux sénateurs viennent acheter l'empire aux enchères dans leur camp ! Rome n'est jamais tombée aussi bas. Le plus riche, Didius Julianus, l'emporte sur Titus Flavius Sulpicianus (le beau-père de Pertinax). Son pouvoir est très fragile, car il ne peut que se vanter

du seul soutien des cohortes prétoriennes. A l'annonce de ces nouvelles, Caius Pescennius Niger, le gouverneur de Syrie, est proclamé empereur par ses quatre légions. Il s'installe à Antioche où il attend sans doute trop longtemps l'écho de sa décision. Quelques semaines plus tard, c'est au tour de Decimus Clodius Albinus, le gouverneur de Bretagne, de revendiquer la pourpre, fort de ses trois légions. Mais le plus rusé est sans doute Septime Sévère, un proche et ami de Pertinax, désormais gouverneur de Pannonie supérieure. Il se fait proclamer empereur, le 9 avril à Carnuntum, par les soldats de la XIV[e] Gemina. Sévère a bien préparé son affaire, car il s'est déjà assuré le soutien des seize légions du Rhin et du Danube ! La suite est un subtil jeu d'échec. Septime offre le poste de César à Clodius Albinus en échange de son soutien et fonce immédiatement sur Rome, ce que Niger n'a pas osé. Il avance avec une avant-garde de 600 hommes d'élite et des vexillations des légions du Rhin et du Danube. Il est secondé notamment par Lucius Valerius Valerianus. Didius Julianus a beau envoyer des hommes pour assassiner Sévère, puis lui proposer de partager le trône, celui-ci arrive le 1[er] juin devant Rome. Le Sénat, qui sent le vent tourner, a déjà voté la mort de Didius Julianus qui se suicide, abandonné de tous. La première tâche de Septime Sévère est évidemment de neutraliser les Prétoriens. Il y parvient par la ruse, en jouant d'abord la conciliation, en nommant deux nouveaux préfets du prétoire (Flavius Iuvenalis et Veturius Macrinus). Il les invite ensuite à venir le rejoindre, pour une fête en son honneur, sans armures et sans armes. Là, il les fait cerner par ses soldats et les dépouille de tous leurs attributs militaires, pendant que d'autres soldats occupent leur camp. Septime Sévère renvoie tous les Prétoriens, majoritairement Italiens, pour les remplacer par des légionnaires tirés des unités pannoniennes. Le dernier privilège reconnu aux Italiens disparaît avec ce coup d'état ! Après avoir organisé les somptueuses funérailles de Pertinax, Septime Sévère peut désormais s'occuper de Pescennius Niger. Ce dernier

LA GARNISON DE ROME

Rome, Capitale de l'empire ne peut légalement accueillir de légion en arme. La sécurité de l'empereur est assurée par la Garde Prétorienne, création d'Auguste. Celle-ci comprend neuf cohortes de 500 hommes. Trajan y ajoute une dixième cohorte de 500 hommes. Septime Sévère double, quant à lui, l'effectif des cohortes prétoriennes, en les portant à 1000 hommes chacune. Les cohortes prétoriennes, dont l'emblème est le scorpion, sont aux ordres de deux préfets du prétoire, qui font partie des hommes les plus importants de l'état. Septime Sévère transgresse également le vieil interdit républicain en faisant stationner à Castra Albana (20 Km au sud-sud-est de Rome), à partir de 202, une de ses nouvelles légions : la II[e] Parthica. On est ainsi passé de 5 000 prétoriens ou légionnaires à Rome, sous Trajan, à 15 000 sous Septime Sévère ! Ces effectifs sont complétés par 1000 cavaliers de la garde personnelle de l'empereur (Equites Singulares Augusti), ainsi que par trois cohortes urbaines de 500 hommes chacune chargées de la « garde de la Ville » et de l'escorte ordinaire de l'empereur. Elles sont commandées par le préfet de la Ville. Le nombre de ces cohortes, qui sont installées dans le même camp que les prétoriens a beaucoup varié pour atteindre un maximum de sept sous l'empereur Claude. Des unités de plus faible effectif entourent également l'empereur, comme les 300 speculatores (éclaireurs), eux aussi aux ordres des préfets du prétoire et diverses petites unités, quasi privées, de gardes du corps germains (quelques centaines d'hommes). Pour terminer il faut parler des sept cohortes de vigiles de 1000 hommes chacune, qui assurent la police de nuit et luttent contre les incendies.



Buste de Septime Sévère, Italie II-III[e] siècles. *Museo Capitolino Rome, Bridgeman-Giraudon.*

dispose de l'appui de trois provinces très riches (Asie, Egypte, Syrie), de six légions (les trois de Syrie, les deux de Palestine et la II[e] Traiana d'Egypte) et d'environs 30 à 50 000 auxiliaires. Son plan est simple. Il fortifie les cols du Taurus, pour bloquer l'accès au nord de la Syrie et envoie une petite armée commandée par Asellius Aemilianus prendre Byzance. Fort de son armée redoutable, Septime Sévère s'engage vers l'Orient à la mi-juillet 193. Il y a maintenant dix-sept légions qui soutiennent sa cause : les douze du Danube, les quatre du Rhin et plus bizarrement la III[e] Cyrenaica d'Arabie. Il peut compter sur 50 à 100 000 auxiliaires. Seules les légions de Cappadoce, d'Espagne et d'Afrique semblent être restées en dehors du conflit. Les troupes de Septime Sévère marchent en trois colonnes. Lucius Marius Maximus Perpetuus Aurelianus s'avance vers la Thrace et Lucius Fabius Cilo est chargé d'aller couvrir Périnthe. Tiberius Claudius Candidus suit, un peu en arrière, avec le gros des troupes. Toutes les légions suivent un itinéraire terrestre, afin de récupérer au passage des vexillations venues des garnisons du Danube. Une première victoire est remportée en Thrace. Asellius Aemilianus reflue alors vers la Syrie, poursuivi par une partie de forces de Sévère, contournant Byzance qui ne veut pas se rendre. Aemilianus est rattrapé, battu et tué près de Cyzique . Les partisans de Septime Sévère poursuivent ensuite inexorablement leur avance. Ils enfoncent les défenses du Taurus et Cornelius Anullinus bat irrémédiablement Niger près d'Issus (fin 193 ou début 194). Outre le nombre, la qualité supérieure des troupes du Danube a parlé. Niger qui a pris la fuite est capturé et décapité.

SUR LES PAS DE TRAJAN

Après avoir découpé en deux la province de Syrie, pour diviser ses légions entre deux gouverneurs distincts (Avidius Cassius et Pescennius Niger ont par trop prouvé le danger que constitue l'armée de Syrie), Sévère veut conclure son action en Orient par une campagne punitive contre les Parthes. Plus exactement, Septime Sévère s'attaque à trois états clients des Parthes, l'Osrhoenne, l'Adiabene et le pays des Arabes Scénites, plus particulièrement impliqués par un soutien à Niger. Au printemps, l'Euphrate est franchi à Zeugma et l'armée se dirige vers Nisibis où elle prend ses quartiers. L'empereur bat d'abord les Osrhoenniens et réduit leur royaume en province Romaine. Le Tigre est de nouveau atteint comme frontière, comme à l'époque de Trajan. Puis Septime Sévère soumet les Adiabénéens et les Arabes Scénites. Il crée ensuite (196) trois nouvelles légions (I, II et III[e] Parthica) portant le total général à 33 unités, chiffre encore jamais atteint sous l'empire. Il compte s'en servir pour stabiliser l'Orient, d'abord rebelle à sa cause, et occuper l'Osrhoenne, la nouvelle province. Il compte aussi surveiller Rome (voir encadré) ! De son côté Byzance succombe après deux ans de siège et subi une terrible répression. Reste le cas Albinus. Après l'élévation de Caracalla, le fils de Sévère, au titre de César, le gouverneur de Bretagne comprend qu'il ne peut compter sur l'honnêteté de l'empereur à son égard. Il traverse la Manche avec ses trois légions et une armée dont le total atteint 40 000 hommes. Il a également reçu l'appui de la VII[e] Gemina et de Novius Rufus, le gouverneur de Tarraconaise. Albinus s'installe à Lyon et reçoit bientôt le soutien des trois provinces gauloises. Sévère demeure à Rome et dépêche contre Albinus son armée de Mésie (Marius Maximus), celle de Pannonie (Claudius Candidus) et celle de Dacie (Claudius Claudianus), toutes composées de vexillations. Il ne rejoint ses troupes qu'au début de 197, accompagné de la II[e] Parthica et de la garde Prétorienne et de son nouveau préfet (Plautien). La bataille décisive a lieu près de Lyon le 19 février 197 et s'avère très disputée, malgré le déséquilibre des forces, favorable à l'empereur légitime. Les

Buste de Caracalla, Italie. A droite, buste de Géta.
Musée du Louvre, photo RMN-H. Lewandowski.

deux ailes droites prennent l'avantage, et en difficulté, Sévère s'engage dans la bataille avec les Prétoriens. La victoire finale n'arrive qu'avec l'intervention, tardive, de la cavalerie de Sévère, commandée par Laetus. Clodius Albinus se suicide, peut après la bataille.

Maintenant sans rival dans l'empire, Septime sévère peut donner le ton personnel de son règne. Celui-ci est ouvertement favorable à l'armée, qui devient le soutien principal du régime. Il améliore notamment les conditions de vie et les privilèges de soldats. Ces derniers peuvent désormais officiellement se marier et avoir une famille établie en dehors du camp. Les soldes et l'ordinaire sont également relevés, ainsi que le prestige de l'état militaire. Fort de cet outil formidable de 33 légions (165 000 hommes) et un total général de près de 400 000 hommes sous les armes, Septime Sévère peut envisager de nouvelles campagnes. Il aura le temps d'en mener deux. Au cours de l'été 197, Septime Sévère, accompagné par ses deux fils, Caracalla et Géta, rejoint Antioche par voie maritime. Il est décidé à attaquer directement les Parthes et leur roi Vologèse IV, car ces derniers ont pénétré en Osrhoène et entamé le siège de Nisibis, défendue par Laetus, le chef de la cavalerie à la bataille de Lyon. Lorsque l'empereur arrive à Nisibis, les Parthes ont déjà fait demi-tour. Pour les poursuivre, Septime fait construire une flotte pour transporter la moitié de ses troupes, l'autre progressant à pied. Face à un royaume Parthe sur le déclin, Septime Sévère s'empare sans problème de Babylone. Empruntant le canal qui relie Euphrate et Tigre, l'armada atteint bientôt Ctésiphon, qui est également enlevée rapidement. La population est livrée à la vindicte soldatesque et la cité détruite. Septime Sévère arrête alors la progression de son armée, estimant ses objectifs accomplis. Sur le retour, il échoue comme Trajan sous les murs de la cité caravanière d'Hatra (il n'insiste guère en fait), mais crée une province romaine dans le nord de la Mésopotamie, à l'Est de l'Osrhoène. Septime Sévère peut logiquement être salué comme *Parthicus Maximus*. Il passe ensuite plusieurs années en Orient, et se recueille devant le tombeau d'Alexandre le Grand en Egypte. Sa réputation n'est maintenant pas loin d'atteindre celle du jeune Macédonien. Sa dernière campagne a pour théâtre la Bretagne, où, à la suite d'une nouvelle révolte, il veut terminer la conquête de l'île en soumettant l'Ecosse. En 208, il quitte Rome et concentre, autour d'Eburacum, une redoutable armée, constituée des trois légions de Bretagne, de vexillations des légions du Rhin et du Danube et de la II[e] Parthica. Il franchit le mur d'Hadrien avec Caracalla (Géta demeure à Eburacum), en 209. Tout au long des années 209 et 210, il livre une guerre sans merci aux Calédoniens et aux Méates et s'enfonce très loin dans le Nord de l'île de Bretagne. Les méthodes de ses adversaires, proches de la guérilla, rendent difficile un succès décisif. Néanmoins, après plusieurs victoires, une paix est signée. Les tribus calédoniennes acceptent de se soumettre et de livrer une importante partie de leurs territoires. Mais Septime sévère, vieillissant, est très malade (Caracalla a commandé seul l'armée en 210), et Calédoniens et Méates, rompant les traités, se soulèvent à nouveau en 211. L'empereur décide de lancer une campagne punitive extrêmement féroce, afin de ravager, de soumettre et d'annexer l'Ecosse. Géta, et surtout Caracalla, désormais tous les deux Auguste (co-empereurs), avec leur père, tentent de bloquer la campagne. Mais celle-ci débute selon les ordres de Septime sévère qui rejoint en personne le camp d'Eburacum. Il y meurt le 4 février 211, Caracalla ayant

probablement accéléré sa fin à l'aide des médecins. Comme Commode à la mort de Marc-Aurèle, Caracalla interrompt la campagne et rentre à Rome.

Caracalla comme son pere

Le reste de l'année 211 est consacré par Caracalla à l'élimination de son frère. Après avoir songé à une partition de l'empire, Caracalla parvient à ses fins en décembre, en tuant Géta de ses propres mains. Rongé par les remords, inquiet des divisions qui subsistent à Rome, malgré les purges, entre ses partisans et ceux de son frère, Caracalla va se « réfugier » auprès des soldats. Elevé par son père dans la proximité des légionnaires et des camps, Caracalla est extrêmement populaire auprès de l'armée. Il poursuit, qui plus est, la politique de son père, pour flatter les militaires et améliorer le sort du soldat. Après avoir pacifié la Bretagne, œuvre déjà largement engagée sous Septime Sévère, il se rend lui-même sur le Rhin en 213.Il combat les Alamans dans les Champs Décumates, puis se porte contre les Goths qui menacent le limes danubien. Ses campagnes sont victorieuses et lui permettent d'aller se consacrer aux affaires d'Orient, après une tournée en Dacie puis en Thrace. Sa mégalomanie commence à apparaître au grand jour, surtout après qu'un demi-million de personnes l'acclament dans Alexandrie, seconde ville de l'Empire (215). Caracalla veut ensuite accomplir une œuvre de conquête et se lance en 216 dans une nouvelle guerre parthique, en proie à une guerre civile. A la tête d'une armée de huit légions et de leurs auxiliaires, Feignant de prendre parti pour Artaban V, Caracalla se retourne bientôt contre lui et soutient son rival Vologèse V, ce qui lui permet de ravager de vastes zones à l'est du Tigre, avant d'aller hiverner à Edesse. Son rêve de grandeur s'arrêtera là. Malgré les avertissements de son second à la tête de l'armée à Rome, Flavius Maternianus, Caracalla est victime d'un complot mené par Marcus Opelius Macrinus, le chef de la garde prétorienne, mais le courrier n'arrivera pas à temps. L'empereur est cependant sur ses gardes et très bien protégé, mais Macrinus, aidé d'un officier prétorien, Julius Martialis (jadis partisan de Géta) assassine Caracalla, malade de l'estomac, alors qu'il doit précipitamment satisfaire ses besoins naturels, lors d'un voyage entre Edesse et Carrhes... Macrinus revêt alors la pourpre.

Avec la mort de Caracalla, c'est une longue période de crise, mais également une nouvelle période de l'histoire militaire, qui va s'ouvrir. Le siècle écoulé aura été celui de l'apogée de l'armée impériale romaine. Les frontières, patiemment et scientifiquement réorganisées par Hadrien, après les victoires spectaculaires mais épuisantes de Trajan, acquièrent une très grande stabilité. Les légions et leurs auxiliaires conservent toute leur valeur, grâce au tour de vis disciplinaire du même Hadrien. Bénéficiant de l'insolente chance d'Antonin, l'empire connaît alors une longue période de paix, qui disparaît sitôt l'avènement de Marc-Aurèle. Malgré l'effondrement inquiétant des légions aux frontières, en deux occasions, ce dernier relève le défi que constituent les nouvelles menaces germaniques. Après une guerre civile dommageable, Septime Sévère et Caracalla renforcent l'armée et enchaînent campagnes victorieuses sur campagnes victorieuses. L'empire évolue de plus en plus vers un empire militaire, l'influence de l'armée étant maintenant générale. Une augmentation des effectifs de 20% (cinq légions supplémentaires de Marc-Aurèle à Septime Sévère), a permis de résoudre le problème des réserves stratégiques, qui a émergé avec le cantonnement permanent des légions sur le limes. Caracalla, en octroyant en 212 la citoyenneté romaine à tous les hommes libres de l'empire, fait disparaître un nouveau frein au recrutement et renforce la cohésion de l'empire. La période est bien militairement dominée par deux hommes : Marc-Aurèle, modèle de la ténacité romaine et Septime Sévère, général hors pair, probablement plus brillant que Trajan, même si la postérité lui a réservé une place plus modeste. ❐

Remerciements à Ingrid, mon épouse, qui organise si bien notre vie, pour que je dispose du temps nécessaire à l'écriture ou à la création de jeux.

BIBLIOGRAPHIE INDICATIVE

L'armée romaine sous le haut-empire, Y. Le Bohec, Picard 1989.
Les armes des Romains, M. Feugère, Errance 1993.
La grande stratégie de l'empire romain, E. Luttwak, Economica 1987
The Barbarian Invasion, H. Delbrück, Bison Book 1990
Marc-Aurèle, C. Parain, Editions Complexe 1957
Septime Sévère, A. Daguet-Gagey, Payot 2000
Douze autres César, F. Fontaine, Julliard 1985
Ecrits pour lui-même, Marc-Aurèle, Les Belles Lettres
Histoire Romaine, Dion Cassius, Les Belles Lettres
Histoire Auguste, Les Belles Lettres.

GUDERIAN'S BLITZKRIEG II

Le retour du monstre

STUPEUR dans le monde du jeu d'histoire : The Gamers vient d'être racheté par MMP, qui dispose déjà de toute la gamme Avalon Hill, dont *ASL* ! La sortie du nouveau monstre de la série *Operational Combat* apparaît donc comme le chant du cygne d'une vénérable maison d'édition.

Jean-Philippe LIARDET

En guise de – peut-être ? – dernier coup de maître, The Gamers nous propose donc une nouvelle version de ***Guderian's Blitzkrieg***, qui permet désormais au joueur de couvrir l'intégralité du secteur centre du front de l'Est, du 1er octobre 1941 au 30 mai 1943. Un gros morceau donc, mais qui a un prix..., plus de 1 200 FF ! Néanmoins la hauteur et le poids de la boîte laissent présager d'un contenu bien rempli, ce qui est le cas. Jugez plutôt : avec une surface de jeu de 1,65 m de hauteur sur 1,20 m de large (!), les six cartes vont de Velikiye Luki à l'ouest à Yaroslav à l'est et de la point sud du lac Ilmen au nord à Vorojnev au sud ! Une carte supplémentaire couvre la région de Moscou avec des hex. deux fois plus grands. Les pions sont exactement au nombre de 2 280 (on trouve également une planche supplémentaire de 140 pions pour *Ennemy at the Gates* et *Sicily*). Les silhouettes des unités aériennes sont superbes tandis que les unités au sol conservent un marquage OTAN. L'ensemble est parfaitement lisible, ce qui est le principal pour un jeu à cette échelle.

Le livret de règle d'une quarantaine de pages comporte la toute nouvelle version 3.0 de l'*Operational Combat Serie*. Autant dire qu'elle est parfaitement rodée. Par ailleurs les nouveautés sont indiquées pour faciliter la prise en main du jeu par les utilisateurs des premiers titres de la série. Peu de grandes réformes si ce n'est pour l'aviation avec notamment une meilleure prise en compte de la chasse pour la supériorité aérienne et pour l'interception. Le livret de règles spécifique à *Guderian's Blitzkrieg* fait de son côté 128 pages ! Mais pas de panique, toutes sauf une dizaine concernent les scénarios avec des placements très précis.

Pour les inconditionnels, *Guderians Blitzkrieg II* fait partie dun vaste projet qui doit permettre de jouer la totalité du front de l'Est, de 1941 à 1943 à léchelle opérationnelle ; en réunissant *GD II*, *Enemy at the Gates* (front Sud), les extensions pour *Enemy at the Gates* et le futur *Case Blue*, prévue pour dans deux ans, comme dirait lautre, on obtiendra une représentation de tout le front Est, du lac Ilmen à Stalingrad, à léchelle du régiment ! Evidemment pour cela, il faudrait que The Gamers continue de produire, on nen sait rien pour linstant. En revanche, les possesseurs de la première version de *Guderian's Blitzkrieg* ne doivent pas s'attendre à la commercialisation dun kit de mise à jour tant les différences avec cette nouvelle version sont importantes.

UN REMARQUABLE RÉALISME

Les jeux de cette série sont le fruit de recherches historiques poussées avec des ordres de batailles très précis et un système de jeu réaliste. Celui de l'*Operational Combat Serie* se caractérise par plusieurs modes pour les unités, une séquence de jeu interactive, une prise en compte très détaillée de la logistique et des règles complètes pour l'aviation.

Les unités ont un potentiel en mode combat sur une face et en mode déplacement sur l'autre. Mais il est également possible de choisir le mode « déplacement stratégique » ou le mode réserve. Cette dernière option permet au joueur inactif de déplacer ses unités de la moitié de leur potentiel de mouvement lors de la phase de réaction, intercalée entre la phase de mouvement de l'ennemi et sa phase de combat. Le joueur actif peut utiliser le plein potentiel de mouvement de ses unités en réserves et même les faire combattre. Les unités bénéficiant d'une exploitation dans le résultat du combat sont également disponibles dans cette phase.

La logistique fait l'objet d'une prise en compte très poussée. La traditionnelle ligne de ravitaillement vers un hex. source de ravitaillement sert ici uniquement à savoir si l'unité est ou non ravitaillée. Mais pour combattre ou bombarder, les unités doivent dépenser des points de ravitaillement. C'est également le cas pour les unités blindées ou motorisées en phase de déplacement. Chaque joueur doit donc gérer au mieux les points de ravitaillement qui lui sont attribués chaque tour en les acheminant vers des dépôts puis ses unités au front. Pour ce faire, il dispose d'une grande variété de moyens (rail, camions, wagons hippomobiles, avions de transport, bateaux). Les quartiers généraux sont particulièrement utiles pour rallonger les lignes logistiques et ravitailler toutes les unités non-divisionnaires. Certains moyens de transport peuvent même être utilisés pour mettre en place une véritable chaîne de ravitaillement sur certaines parties du front.

Quelques règles, unités spéciales ou variantes viennent apporter des touches de réalisme particulièrement agréables, comme l'artillerie lourde sur voie ferrée, une unité de T-34 capturée, des unités de l'Armée de libération populaire alliée aux Allemands, la division Azul, la LVF, des unités du NKVD, etc.

Malgré sa complexité, *Guderian's Blitzkrieg* II est un jeu d'histoire parfaitement jouable, à condition de pouvoir disposer d'une surface de jeu suffisante pour poser la carte... et de la possibilité de la garder en place pour de nombreuses séances ! Les zones de contrôle très fluides exigent la constitution d'un front continu et des garnisons sont nécessaires pour protéger les

lignes et les dépôts de ravitaillement ainsi que les bases aériennes. Le joueur allemand se trouve ainsi parfois dans l'obligation de diviser certaines de ses divisions.

La phase logistique peut sembler pénible mais il suffit de faire preuve d'un peu d'organisation pour perdre moins de temps. Une autre solution est de jouer en équipe à deux contre deux en se répartissant des secteurs du front. Le principal problème est la capacité à conduire une campagne en intégrant dans sa stratégie les problèmes de logistique et la conduite des opérations aériennes. Une bonne connaissance historique de la campagne est donc un plus évident pour la maîtrise de ce type de jeu.

Avec trois petits scénarios utilisant une ou deux cartes, il est très facile de s'initier aux règles ou de terminer une partie. Les huit scénarios de campagne sont particulièrement intéressants, comme l'offensive soviétique à la fin de l'année 1942 qui sera un échec, avec pourtant autant de moyens initiaux que celle autour de Stalingrad, ou la possibilité de joueur une offensive allemande sur Moscou en 1942, basée sur les plans de déception masquant la priorité donnée au Groupe d'armées Sud et au Caucase. Prudents, les concepteurs ont rajouté des versions courtes de chacun de ces scénarios.

Au final, *Guderian's Blitzkrieg II* est un jeu que tous les passionnés du front de l'Est se doivent de posséder. Avec un tirage limité à 2 000 exemplaires, il risque d'être rapidement épuisé et devenir un objet de collection, tout comme les précédents de la série... ❐

GUDERIAN BLITZKRIEG II

Qualités : un système de jeu parfaitement rodé, un matériel de qualité et la possibilité de jouer jusqu'au mois de mai 1943.

Défauts : surface de jeu trop importante et l'absence d'une variante simplifiée des règles logistiques.

DEPUIS LA CAMPAGNE d'Italie de 1796, Napoléon a prouvé qu'il était le maître incontesté de l'usage du compas, pour définir les étapes, et de celui des souliers, avec lesquels ses soldats les effectuent ! La victoire d'Ulm est sans doute la plus belle démonstration de l'efficacité des méthodes de l'empereur des Français.

Ci-dessus
Napoléon reçoit des mains du Général Mack la reddition d'Ulm le 20 octobre 1805.
René Théodore Berthon, Chateau de Versailles, Giraudon.

ULM, LA VICTOIRE ABSOLUE...

... de la planification stratégique

Frédéric BEY

Depuis la rupture de la Paix d'Amiens (16 mai 1803), la France a tourné ses forces vers la mer. Installés dans le camp de Boulogne, près de 200 000 hommes s'entraînent et attendent impatiemment l'heure de l'invasion de l'Angleterre, le seul pays à s'opposer encore et toujours au développement de la puissance française. L'année 1804 s'écoule en préparatifs, mais le problème principal demeure celui la flotte. Il faut, pour pouvoir lancer l'opération de débarquement en Angleterre, que la marine française s'empare, ne serait-ce que temporairement, du contrôle de la Manche. Bien que ne connaissant très peu les choses de la mer, mais fort de son expérience des opérations combinées, lors de la campagne d'Egypte, Napoléon décide de se mêler des plans qu'élaborent ses amiraux. Ces derniers sont quelque peu complexés par la suprématie navale anglaise, ce n'est pas le cas de l'empereur...

LES CALCULS DE NAPOLÉON

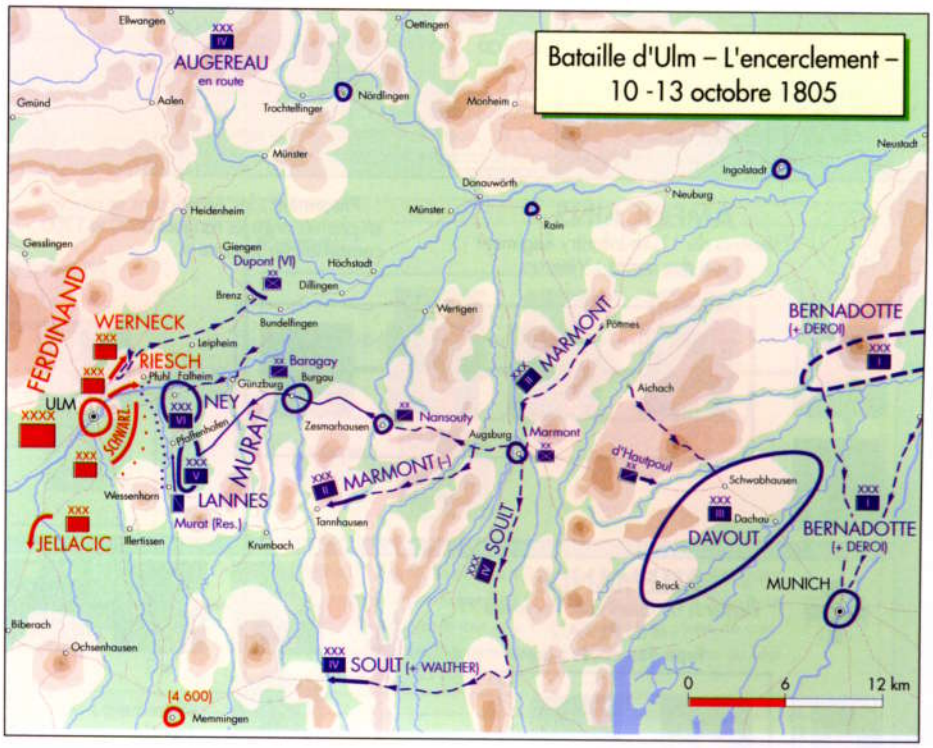
Au printemps 1805, la situation se complique dramatiquement, avec la constitution d'une troisième coalition anti-française. L'Autriche, la Russie et la Suède, cédant aux sirènes anglaises, se précipitent dans une nouvelle guère contre Napoléon. Russes et Autrichiens veulent notamment venger leurs défaites humiliantes de 1799 et 1800 (Zurich, Marengo). Organisée en avril, la nouvelle coalition est opérationnelle dès le mois d'août 1805 et menace les frontières orientales et italiennes de la France. Au cours de cette même période, d'avril à août, Napoléon fait face à une situation militaire périlleuse. Il doit également s'interroger sur l'opportunité de poursuivre son projet de descente en Angleterre, ou d'y préférer un retournement immédiat contre l'Autriche. Le dilemme est profond. Sa composante principale est la maîtrise de l'espace-temps : en combien de temps la flotte française pourra-t-elle se positionner dans la Manche, quelle va être le délai d'entrée en campagne de l'Autriche, quel temps sera nécessaire aux armées russes pour parvenir sur le théâtre d'opération ? L'empereur ne met pas longtemps à se forger une opinion, il choisit de donner la priorité, jusqu'à l'extrême limite, à l'invasion de l'Angleterre. Il considère, à juste titre, que cette chance ne se représentera pas de sitôt. Avisé, il prépare cependant, en parallèle, un plan de guerre contre l'Autriche.

Napoléon fixe à Villeneuve, l'amiral en charge de la flotte de Toulon, l'objectif extrêmement ambitieux d'échapper à la surveillance de la flotte anglaise, de l'entraîner le plus loin possible dans une diversion vers les Antilles, d'en profiter pour rallier la flotte espagnole et les divisions françaises isolées, afin de foncer prendre le contrôle de la Manche ! Le plan est excellent, mais il ne tient pas compte des incertitudes de la navigation : sur mer, les délais de route sont difficiles à planifier à 100%. Villeneuve quitte Toulon le 30 mars, passe Gibraltar le 8 avril et atteint la Martinique le 14 mai, accompagné de l'escadre espagnole de l'amiral Gravina, partie de Cadix. L'amiral Nelson, qui craint pour la sûreté de la Sicile et s'efforce de la protéger, a perdu le contact très tôt avec Villeneuve. Il ne quitte Gibraltar que le 11 mai, plus d'un mois après Villeneuve, puis décide, de sa propre initiative de se lancer à la poursuite des Français. Il parvient à la Barbade le 4 juin, mais manque Villeneuve qui quitte les Antilles le 9 juin... Ce dernier a déjà du faire face à un premier impondérable, car l'escadre de Rochefort, censée le rejoindre aux Antilles n'est pas au rendez-vous et lui a fait perdre un temps précieux. Pensant que Villeneuve retournera vers Toulon, Nelson met le cap vers Gibraltar, mais la flotte française se dirige en fait vers le Golfe de Gascogne. Alors que la manœuvre destinée à tromper Nelson a réussi, Villeneuve doit malheureusement affronter une autre menace. En effet, Nelson, n'a pas oublié de prévenir l'amirauté britannique de ses mouvements et celle-ci envoie, par précaution, une flotte importante couvrir la zone où Nelson ne sera pas ! La flotte franco-espagnole rencontre ainsi le 22 juillet, au large de l'Espagne, dans un brouillard intense, l'escadre anglaise de l'amiral Calder. Ce dernier repousse Villeneuve vers Vigo, en lui infligeant la perte de plusieurs vaisseaux. Villeneuve, hésitant sur la conduite à tenir, se replie finalement au Ferrol (2 août), puis à Cadix (20 août). Nelson, bientôt averti, se dirige alors également vers Cadix. La « descente » en Angleterre est désormais virtuellement condamnée. Napoléon, dans l'incertitude sur la position de la flotte de Villeneuve, voit par ailleurs monter la menace autrichienne. Le 31 juillet, il envoie à l'empereur d'Autriche, par l'intermédiaire de Talleyrand, une note en forme d'ultimatum, destinée à tromper l'ennemi sur ses intentions. Il affirme sa force mais ne parle pas encore de guerre. En fait ses calculs l'ont poussé à changer son fusil d'épaule. Il va attaquer l'Autriche et mettre en œuvre ses plans d'une offensive éclair sur les arrières de l'armée ennemie !

LA VICTOIRE EN MARCHANT

Rien ne filtre de la décision de Napoléon avant le 13 août. Ce jour-là, il rédige d'abord un courrier à l'intention de Villeneuve au Ferrol. Tout en espérant que sa lettre ne le trouve pas dans le port espagnol, il lui renouvelle, son souhait de le voir déboucher de façon imminente dans la Manche. Un peu plus tard, il dicte au comte Daru, pendant plus de deux heures, les ordres de marche de l'armée impériale vers l'Allemagne. Sept corps d'armées plus la Garde doivent se mettre en mouvement, et suivre chacun leur route : Bernadotte devra marcher vers Wurzbourg, où il retrouvera Marmont. Davout doit se rendre à Mannheim, Soult à Spire, Lannes à Strasbourg et Ney, parti de Montreuil, à Saverne. Augereau conduira son corps d'armée de Bretagne en Allemagne. La cavalerie (20 000 chevaux), sous Murat, rejoindra le reste de l'armée

à Strasbourg. Bien plus que de simples instructions, il s'agit déjà d'un plan complet d'opérations, visant à déboucher dans le dos des armées autrichiennes pour les détruire, que Napoléon a conçu dans ses moindres détails. Pendant dix jours encore, Napoléon veut croire à l'arrivée de Villeneuve. Alors que son état-major prépare les relais d'étape et les fournitures nécessaires aux soldats, il scrute fébrilement l'horizon. Il sait probablement que les dés sont jetés, mais toute sa vie, Napoléon a cru aux signes du destin et à sa bonne étoile. Tant que l'Autriche n'a pas ouvert les hostilités, il veut laisser ouverte la porte à sa descente en Angleterre. Le 22 août, Napoléon écrit encore à l'amiral Ganteaume, à Brest, pour lui demander de se préparer à appareiller immédiatement pour se joindre à Villeneuve, au cas ou celui-ci apparaîtrait dans la Manche. Il écrit également à Villeneuve en lui réaffirmant que s'il parvenait à se maintenir dans la Manche, ne serait-ce que 24 heures, l'invasion serait encore possible. Quelques heures seulement après le départ de ces deux lettres, il reçoit une missive de Villeneuve, datée du 10 août, lui annonçant qu'il quittait le Ferrol en direction, selon les circonstances, de Brest ou de Cadix ! Devant tant d'indécision, c'en est cette fois terminé. Napoléon, après une colère dont il a le secret, décide de lancer l'exécution de son plan d'offensive en Allemagne. Le 23 août, il décide de lever le camp de Boulogne, certain de pouvoir disposer un mois plus tard, de 200 000 hommes sur le pied de guerre en Allemagne. Il parviendra sans coup férir à réaliser cette formidable conversion de front : le 26 septembre, il est à Strasbourg, et prend le commandement de la Grande Armée qui a atteint le Rhin ! Derrière ce constat, se cache pourtant la dure réalité des épreuves subies par les soldats. La plupart ont parcouru 700 km entre le 30 août et le 25 septembre, en ne se reposant en route que trois fois 24 heures... Chaque homme porte un paquetage de 25 à 30 kilos, quant aux souliers, ils s'usent, selon le dicton, « de Fontainebleau à Poitiers ». Heureusement l'intendance a soigneusement organisé les étapes, et les officiers savent à l'avance où ils pourront trouver les vivres et les fournitures qui leur seront nécessaires. Entre les 23 le 30 août, Napoléon précise à chaque commandant de corps d'armée des ordres plus détaillés sur les futures opérations et sur son plan général. Fin août, toute l'armée est en route ! De leur côté, les Autrichiens, dans l'ignorance totale de ce que leur prépare Napoléon, sont entrés en Bavière dès le commencement du mois de septembre. Mack, qui est persuadé que les Français vont effectuer une offensive frontale, dans le style de celle de Moreau en 1800, établit son centre d'opération à Ulm et s'enfonce le plus à l'ouest possible, dans le but de bloquer les débouchés de la Forêt Noire. Le 22 septembre, Napoléon infléchit légèrement la marche de ses troupes : l'aile gauche (Bernadotte et Marmont) est dirigée sur Ratisbonne, le centre et l'aile droite (Davout, Soult et Ney) sur Dietfurt, Neubourg et Ingolstadt, soit entre 60 et 120 km à l'est d'Ulm. Le nom de « manœuvre sur les arrières de l'ennemi » n'a jamais autant été justifié ! Alors que Mack suit obstinément son plan, Napoléon modifie et améliore constamment le sien, en fonction des renseignements que lui fournissent ses excellents informateurs. Qui plus est, l'empereur se prépare activement pour frapper très fort : il concentre rapidement ses troupes, en réduisant son front encore large de 200 km le 25 septembre, lors du franchissement du Rhin, à 120 km le 3 octobre, puis finalement moins de 70 km le 7 octobre. A ce moment précis, Napoléon est capable de rassembler l'ensemble de son armée, en moins de deux jours, pour une bataille décisive.



PECHE MIRACULEUSE A ULM

La première journée capitale de la campagne 1805 se joue le 6 octobre. Les Français atteignent le Danube à l'ouest de Neubourg. L'avant-garde de la Grande Armée se place entre le corps de Kienmayer et l'armée principale de Ferdinand et Mack. Le premier ne peut que se replier vers Vienne, les deux autres découvrent enfin l'étendue de leurs erreurs de jugement... Mack n'a plus d'autres choix que de tenter d'échapper, par la fuite, au piège que Napoléon va refermer sur lui. La route directe vers Vienne étant coupée, l'hypothèse la plus naturelle est de tenter de rejoindre l'armée de l'Archiduc Jean plus au Sud. Napoléon est persuadé que Mack va agir dans ce sens. Mais ce dernier, après une timide tentative, change d'avis lorsque Murat écrase une de ses divisions. Il choisit alors de foncer au Nord, vers la Bohème et les renforts promis par les Russes. Sa fuite éperdue manque de peu de réussir. En effet, le gros de l'armée française a été envoyé sur rive droite du Danube, par Napoléon, puis par Murat qui commande à Ney de le suivre vers le Sud. Ney n'a laissé sur la rive gauche que la division Dupont et les dragons à pieds de Baraguey d'Hilliers. Le 11 octobre, Mack rencontre, avec plus de 25 000 hommes, les seuls 5000 hommes de Dupont à Haslach. Ce dernier résiste vigoureusement et ne doit son salut qu'au fait que les Autrichiens croient voir en lui l'avant-garde d'une troupe plus nombreuse. Le 12, Napoléon réagit avec brio aux nouvelles qui lui parviennent. Sachant Koutousov encore loin, il envoie Murat investir Ulm et demande à Ney de monter une contre-attaque pour reprendre le pont d'Elchingen, et pour repousser Mack vers Ulm. Le 14 octobre, c'est chose faite, Ney ayant encore donné la preuve d'une énergie formidable. Les Autrichiens sont maintenant pressés de toute part dans Ulm, et progressivement encerclés par les corps de Ney, Lannes, Marmont et Soult. Seul l'Archiduc Ferdinand, et un faible corps de cavalerie, parviennent à s'échapper. Ils sont immédiatement pris en chasse par Murat. Après une entrevue avec Napoléon le 19, Mack est contraint à la capitulation le 20 octobre 1805. Il livre à Napoléon 25 000 hommes (troupes sous les ordres de Schwarzenberg, Riesch et Werneck), ainsi que 65 canons et 25 drapeaux. C'est une victoire totale, acquise sans livrer de grande bataille. Napoléon vient de marquer l'histoire militaire pour longtemps !

Malheureusement, le 21 octobre, le lendemain du succès exceptionnel d'Ulm, l'amiral Villeneuve est irrémédiablement battu sur mer. Napoléon n'avait pris connaissance de son retour à Cadix que le 1er septembre. Il n'a alors pas caché Villeneuve qu'il le considérait comme un lâche, pour avoir échoué dans sa mission. L'amiral, très peiné, et non informé de son remplacement prochain à la tête de la flotte, se décide donc à reprendre la mer pour défier les Anglais en Méditerranée et défendre son honneur. Nelson lui barrant la route, il tente de rentrer à nouveau dans Cadix, mais est intercepté au large de Trafalgar. Les Franco-Espagnols perdent dans la journée 18 de leurs 33 vaisseaux : la marine de guerre de Napoléon est définitivement réduite à l'inaction. La victoire d'Austerlitz, le 2 décembre fera oublier Trafalgar, pourtant, les effets de cette dernière seront bien plus décisifs (pertes des colonies, recours au blocus continental et aux nombreuses guerres qui vont en découler) et préludent à la victoire finale des coalitions animées par l'Angleterre. Comme Hannibal 2000 ans plutôt, incapable de prendre Rome, Napoléon, incapable de maîtriser les mers, aura beau remporter de multiples et éclatants succès, sa défaite finale est scellée à Trafalgar, dès le lendemain de la plus méthodique de ses victoires : celle d'Ulm. ❐

Ve TROPHÉE DU BICENTENAIRE

Le prochain Trophée du Bicentenaire se jouera sur ***Canope 1801*** (5e bataille de la série JdG Classique), jeu produit par Frédéric Bey et Pascal Da Silva, avec le soutien de *VaeVictis*. Il se déroulera, comme tous les ans, au cours d'un week-end de la fin janvier. Les modalités d'inscription, et la date définitive de la compétition, seront communiquées dans le prochain n° de *VaeVictis* et sur http://perso.club-internet.fr/fredbey/. Pour des renseignements sur le jeu, ou pour commander *Canope 1801* : fredbey@club-internet.fr ou pdasilva@club-internet.fr.

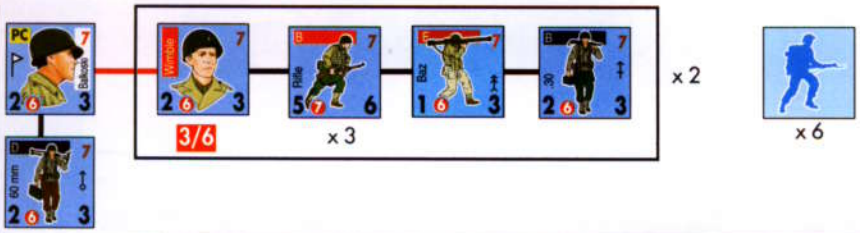
EPT II – N° 13

DIE HARD !

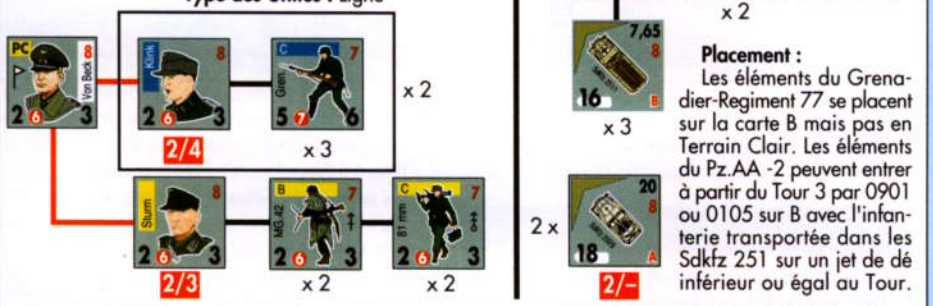
EN POINTE TOUJOURS! 2

AMERICAINS
Eléments du 110th Infantry Regiment
Type des unités : Vétéran

Placement : les Américains se placent en premier entre les rangées 0600 et 1200 comprises sur la carte A.



ALLEMANDS
Eléments du Grenadier-Regiment 77 et du Pz AA.2
Type des Unités : Ligne



Placement :
Les éléments du Grenadier-Regiment 77 se placent sur la carte B mais pas en Terrain Clair. Les éléments du Pz.AA -2 peuvent entrer à partir du Tour 3 par 0901 ou 0105 sur B avec l'infanterie transportée dans les Sdkfz 251 sur un jet de dé inférieur ou égal au Tour.

HOSINGEN, Belgique, 17 décembre 1944

Au matin du 16 décembre 1944, dans les Ardennes, la 28th Infantry Division subit de plein fouet le choc de la dernière offensive allemande. Surclassés numériquement, les GIs font très bonne figure. Les défenseurs du petit village de Hosingen tiennent ainsi près de deux jours malgré les assauts des Volksgrenadiers et de la 2.Panzer.

REGLES SPECIALES

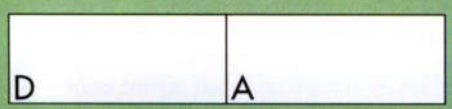
- **Initiative :** Tour 1, Initiative allemande, Tours suivants : + 1 au jet de dé américain.
- Les Collines sont des Bois.
- Les règles de Boue s'appliquent.
- Les Sdkfz 250/9 sont indépendants - sans chef de section.
- **Durée :** 6 Tours.

CONDITIONS DE VICTOIRE :

- Le joueur allemand gagne dès qu'il Contrôle tous les Bâtiments adjacents aux hexes 0804, 0904 et 0905 sur la carte A.

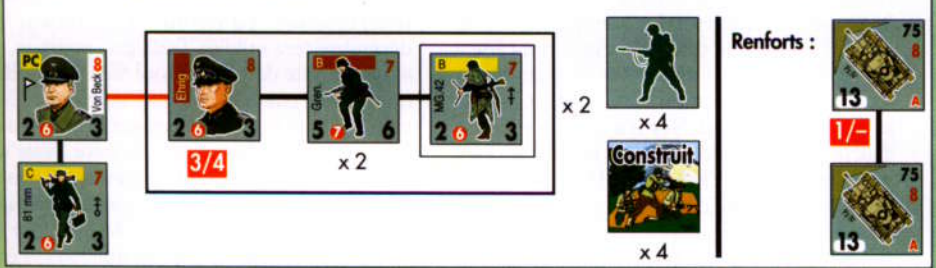
EPT II – N° 14

KHAKI AND WHITE



ALLEMANDS
Eléments de la 116. Panzer
Type des unités : Ligne

Placement : les Allemands se placent en premier sur la carte A. Les Chars entrent sur un jet de dé < 4 par 0105 sur la carte A. Le jet ne peut être effectué qu'à la phase de commandement d'un Tour où au moins un Bâtiment sur A est Contrôlé par les Anglais.



ANGLAIS
Eléments du 1/5 Welsh
Type des unités : Ligne

Placement : Les Anglais se placent sur la carte D à l'ouest de la rangée 09xx incluse.

WAHARDAY, Belgique, 4 janvier 1945

Début janvier 1945, la 53rd (Welsh) Division monte en ligne dans le secteur de Hotton dans les Ardennes pour prêter main-forte aux troupes américaines et participer à la contre-offensive sur l'ensemble du front. Les unités allemandes, très affaiblies, restent cependant redoutables d'autant que la plupart des Tommies n'ont pas perçu d'équipements d'hiver. Ainsi, le 4 janvier, le 1/5th Welch Regiment échoue à prendre le village de Waharday. Les uniformes kakis transforment les assaillants en cibles faciles et quelques panzer repoussent les fantassins gallois, leurs armes lourdes étant restées bloquées par la neige profonde.

REGLES SPECIALES

- **Initiative :** Tour 1, Initiative anglaise.
- Les règles de Neige Profonde s'appliquent. Les Routes sont dégagées.
- Une Pénalité de Visibilité Réduite de Niveau 1 s'applique à tous les Tirs anglais contre les unités allemandes (sauf si ces dernières se trouvent dans une Maison) qui disposent de tenues/peintures de camouflage.

Durée : 9 Tours.

CONDITIONS DE VICTOIRE : le joueur anglais doit Contrôler au moins quatre Bâtiments sur la carte A à la fin du scénario.

EPT II – N° 15

PUTOT DE MORT !

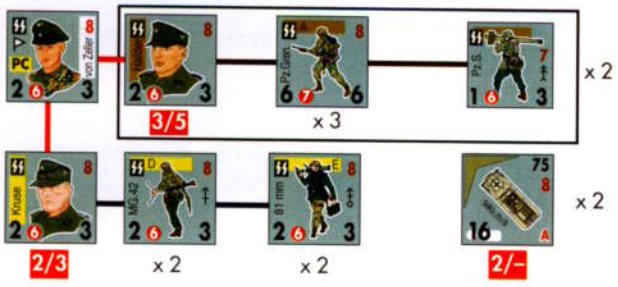
B
A
D

PUTOT, France, le 7 juin 1944

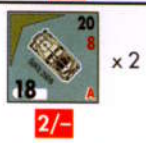
Après avoir débarqué le D-Day, le Royal Winnipeg Rifles of Canada prend cependant le village de Putot le 7 juin. Face à eux, la division Hitler jungend essaie de rejeter les Alliés à la mer. Le 8, elle attaque les Winnipegs, mal retranchés dans Putot. Vite débordés par la violence de l'assaut, les Canadiens, tournés par les flancs, abandonnent la localité, laissant une soixantainede prisonniers aux mains des Waffen-SS.

ALLEMANDS

Eléments renforcés du II/SS-PzGrRgt 26
et du SS-PzAufklärung.Abt. 12
Type des unités : Vétérans



Renforts

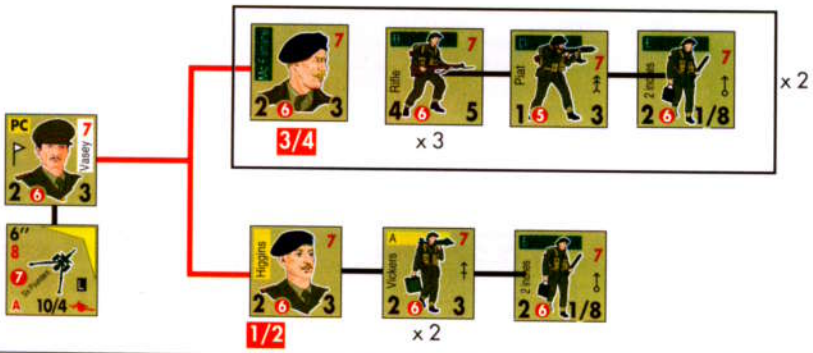


Placement : Les SS se placent « ? »sur la Carte D. le premier groupe de renfort entre par le bord est OU ouset de A au Tour 2 ou 3. Le joueur allemand choisit le tour et le bord d'entrée à la phase de commandement initiale. Le 2e groupe entre sur un jet de dé inférieur au Tour à partir du Tour 3 par l'hex D0901.

CANADIENS

Eléménts du Royal Winnipeg Rifles of Canada
et des Cameron of Otawa
Type des unités : Ligne

Placement : Les Canadiens se placent « ? » en premier sur la carte A au nord de la voie ferrée. Les renforts entrent sur un jet de dés inférieur ou égal au numéro du tour à partir du tour 3 par l'Hex. B0910.



Renforts

REGLES SPECIALES

- Les collines n'existent pas mais les autres terrains sont conservés. Placer l'Elément de terrain de Voie Ferrée sur la carte A, 1a en A0110 et 1b en A1710. La VF est traitée comme un Bocage mais au Niveau 1 et côute1 PM à l'infanterie (cf 5.4). La Route A0910 est donc au Niveau 1.
- Les Sdkfz 250/9 et 251/9 sont indépendants. Le joueur canadien désigne secrètement un Sherman comme chef de section.
- **Initiative :** Tour 1, initiative allemande, + 1 au jet de dé allemand aux tours suivants.
- **Durée :** 5 Tours minimum. A la fin de ce Tour, le joueur canadien jette secrètement 1d6 et note secrètement le résultat qui correspond au nombre de tours effectifs restant à jouer ; un résultat de 1 est considéré comme un résultat de 2.

- **Conditions de Victoire :** les Allemands gagnent s'ils Contrôlent une majorité de Bâtiments en Pierre sur A à la fin du scénario (voir Règles spéciales).

SdKfz 250/9

Canon : **P** **AC :** 3 **AP** : 4
Cadence : **7**
Blindage : Front : **1** Lat : **0**
Taille : **Petite**
Toit ouvert
16 Tourelle normale : **0/+ 1**

SdKfz 251/9

Canon : **P** AC : **8** AP : **7**
Cadence : **7**
Blindage : Front : **1** Lat : **0**
Taille : **petite**
Toit ouvert
16 Fumigènes

Cartes véhicules à photopier

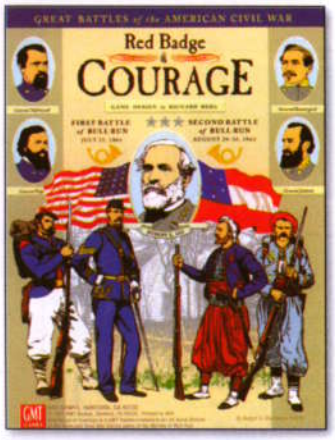
ERRATA

– Dans le dernier numéro, le BTR-152 du scénario 8 « Protégez vos arrières » est présenté comme un engin chenillé (l'enthousiame du dessinateur travaillant sur la lançée des AMX-13, M4 et autres SU-100 aidant). Hors ce véhicule est un 6 x 6 et donc un 4 x 4 selon *EPT*.

– Dans le scénario 11 « On ne passe passe pas ! » de *VV* 39, il manque un transport de troupe pour les renforts français qui doivent donc avoir trois halftracks.

LES BOITES, LES JEUX, LES REGLES

Sur le front de l'édition



Red Badge of Courage

Après le très original *Wilderness War*, GMT joue la sécurité avec ce jeu qui est le nouveau volet de la très célèbre série *The Great Battles of the American Civil War* orchestrée par Richard Berg depuis plusieurs dizaines d'années. Sécurité car la série (nouvelle formule) a fait ses preuves avec déjà deux parutions : *The 3 Days of Gettysburg* (VV n°7) et *River of Death* (VV n°29). En outre, les deux batailles de ce jeu ont déjà été proposées sous le titre *First Blood* il y a bien des années.

Néanmoins, ce manque d'originalité n'est pas forcément un défaut puisqu'ainsi les joueurs sont sûrs de trouver un jeu à la hauteur de leurs attentes. Le matériel est celui que l'on est en droit d'imaginer en ouvrant une boîte de GMT. Seules les deux cartes sont décevantes avec des difficultés à distinguer les niveaux d'élévation. Les mécanismes de jeu sont ceux inaugurés par *River of Death* et offrent une simulation détaillée des batailles de la guerre de Sécession à l'échelle du régiment, où le commandement et les différents types de combat sont au cœur du système.

Ce jeu offre l'avantage de proposer deux batailles majeures de la guerre de Sécession : les deux batailles de Manassas ou du Bull Run. Deux batailles qui se sont déroulées sur le même champ de bataille à un an d'intervalle. Si la première a permis aux Sudistes d'arrêter l'armée d'invasion du nord, la seconde fut à l'origine de la première invasion du territoire nordiste qui s'acheva sur les rives de l'Antietam.

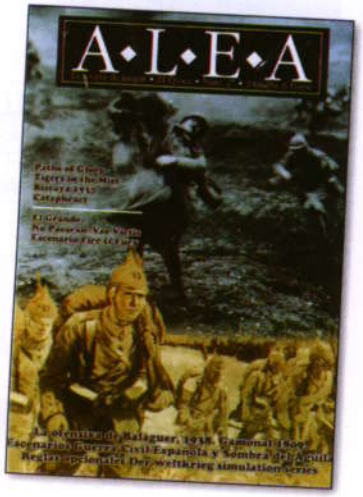
Celle du 21 juillet 1861 fut la première confrontation entre les armées du nord et celles du sud qui étaient encore composées de volontaires sans véritable entraînement militaire. Par conséquent, on trouve des unités avec des valeurs de moral qui les rendent tout simplement inaptes à tout type de combat ! Par ailleurs, les pions arborent des uniformes de zouaves ou aux mauvaises couleurs (des bleus chez les gris et inversement) car les troupes étaient habillées en fonction des stocks disponibles, voire des goûts de leurs chefs ! Cela s'accompagne de règles de confusions (assez confuses) qui simulent les tirs sur des troupes amies et/ou l'absence de tirs sur des troupes adverses. Cette bataille de taille modeste a pour originalité dans cette série de se jouer rapidement.

La seconde bataille, du 28 au 30 août 1862, est quant à elle une confrontation majeure entre deux armées matures. Les uniformes sont aux bonnes couleurs et les structures de commandement sont en place, seule la diversité des armements reflète encore le caractère improvisé de ce conflit. Evidemment, le temps nécessaire pour jouer cette bataille est beaucoup plus important.

Il convient de féliciter l'équipe de GMT pour avoir corrigé le défaut majeur de cette série, à savoir l'absence de scénario rapidement jouables. Il y a en effet pas moins de 10 scénarios dans ce jeu, deux pour la première bataille et huit pour la seconde !

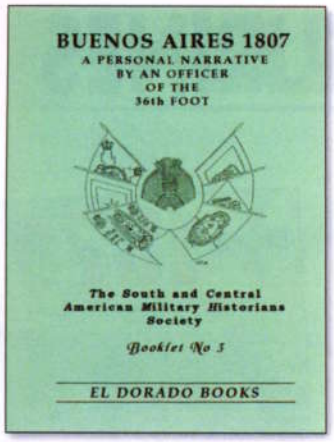
Bref, voici encore un jeu aux grandes qualités signé GMT. Alors, si la simulation des batailles de la guerre de Sécession vous attire, n'hésitez pas. Cette série est certainement la plus réaliste sur le marché et vous aurez deux batailles pour le prix d'une !

Grégory ANTON



Alea n°27

Ludopress (distribué par SIMTAC) vient de publier le 27e numéro d'*Alea*, le magazine phare du jeu d'histoire en Espagne. *Alea, la revista de juegos*, est entièrement écrit en espagnol, comme son sous-titre l'indique. Ce numéro comporte un dossier sur la première guerre mondiale – article historique, variantes de règles optionnelles et carte en couleur pour *Der Weltkrieg simulation series* – accompagné d'analyse de jeux sur la période, dont le fameux *Path of Glory* (GMT). On trouve également de nombreuses présentations des dernières nouveautés de jeux sur carte, de jeux sur ordinateur et de jeux avec figurines. On peut d'ailleurs noter la présence de deux articles consacrés à des règles *Vae Victis* : *No Pasaran* et *De Bonaparte à Napoléon*. Enfin des notes de lecture complètent ce panorama de l'actualité « historique ». Le plat de résistance d'*Alea* n°27 est composé de deux jeux en encart, chacun mis en valeur par un dossier historique très complet. Les deux jeux concernent l'Espagne. Le premier couvre l'offensive de Balaguer (1938), lors de la guerre civile, et l'autre la bataille de Gamoral (1808), au cours de laquelle s'illustra notamment le maréchal Soult. La carte de Balaguer couvre deux feuilles A4, celle de Gamoral une seule. Les deux planches de pions, fournies en encart, sont en couleurs, mais sont imprimées sur du papier d'épaisseur normale. L'ensemble est d'une bonne qualité, supérieure à beaucoup de DTP. Dernière précision, les règles de la bataille de Gamoral sont celles de la série *Sombra del Agui-*



la (voir *Vae Victis* n° 31) et existent en français (disponibles sur demande). Très ouvert sur le monde du jeu, Alea est donc intéressant à plus d'un titre. A suivre d'autant plus que Ludopress annonce, pour très bientôt, une série de jeux en boîte sur la seconde guerre punique en Espagne !

Alea n°27 est un magazine en espagnol de 34 pages publié par Ludopress. Il contient deux jeux sur carte complets, avec deux cartes et deux planches de pions. La maquette et le matériel des jeux en encart sont en couleur, les illustrations des articles en noir et blanc. *simtac@ono.com.*

Buenos Aires, 1807

Andrew Preziosi, par l'intermédiaire de Khyber Pass Games, sa société d'édition de DTP, publie un livret érudit, consacré à la bataille de Buenos Aires en 1807. Il s'agit en fait des notes d'un journal tenu par un officier britannique du 36th Foot, ayant participé à cette désastreuse expédition anglaise en Argentine. Celle-ci, fort méconnue en France, prouve le caractère déjà presque mondial des guerres napoléoniennes. La campagne d'Argentine, fut lancée après Trafalgar, lorsqu'il devint possible d'exploiter l'annihilation des forces navales franco-espagnoles, en poursuivant par la capture de colonies isolées et sans défenses. Elle est le fruit de l'initiative personnelle du Commodore Sir Home Popham, laissé sans ordres après la conquête de l'Afrique du Sud. Le gouvernement britannique, quand il apprit cette nouvelle, décida de renforcer Popham, plutôt que de le désavouer. Malgré quelques succès initiaux, le petit corps expéditionnaire anglais fut bientôt obligé de se retrancher dans Buenos Aires, puis d'y capituler. Ce qui devait être une simple promenade militaire a tourné au cauchemar ! Ce petit ouvrage en anglais de 100 pages, d'une facture très sobre, est complété par des ordres de batailles exhaustifs. C'est indiscutablement un bon outil pour comprendre les événements qui se sont déroulés dans le « vice royaume de Rio Plata », et pour se lancer, pourquoi pas, dans la simulation des combats qui les ont émaillés.

Frédéric BEY

Vous pouvez commander ce jeu sur : **PreziosiA@aol.com**

Strategy & Tactics 206

Après les Finnois, ce sont les Roumains, autre alliés dits « mineurs » de l'Axe durant la seconde guerre mondiale, qui font l'objet d'une simulation jointe en encart dans le dernier *S&T* en date. Deux batailles (Jakimivka et Kuban) sont ainsi ici reproduites à l'échelle opérative. Toutes deux mettent en scène le corps de cavalerie roumaine face aux Soviétiques en août 1941 et 1942 à l'extrême sud du front de l'Est. La simulation au demeurant assez classique pour cette échelle de jeu présente néanmoins l'originalité d'inclure un système d'activation aléatoire des formations (en général une division).

La partie rédactionnelle du magazine inclut elle d'assez copieux dossiers sur la campagne de France en 1814 et l'assez méconnue guerre sino-japonaise de 1894-1895. On note aussi un article qui quoique écrit avant les attentats sur les USA n'en coïncide pas moins avec l'actualité la plus brûlante puisqu'il présente un panorama assez complet des capacités d'intervention militaire américaine en ... Asie.

DTP : revue de rentrée

Après un été relativement calme, les simulations à compte d'auteur sortent à nouveau à un rythme plus soutenu.

● **BSO Games**

L'infatigable Richard Berg nous propose deux batailles de la Guerre de Cent Ans, hélas pas très flatteuses pour la France : Crécy et Poitiers. Le système de jeu s'inspire grandement de celui déjà mis en œuvre dans de précédentes créations du même auteur (*Kingdom for a Horse, The Last Raid,...*) avec, entre autres traits caractéristiques, un système d'activation aléatoire et continu des formations sans tour de jeu. Contact : **bergbrog@aol.com**

● **Markham Design**

Avec pas moins de 10 cartes certes de petit format, 300 pions déjà cartonnés et prédécoupés et un prix de vente plus élevé, *Guadalajara 1937*, qui traite évidemment de la célèbre bataille de la Guerre d'Espagne, s'éloigne déjà quelque peu de l'esprit DTP. L'échelle de jeu est résolument opérationnelle avec un pion représentant un bataillon et un hex. un peu moins d'un kilomètre. Ce jeu préfigure une collection de simulations consacrées aux principales batailles de cette terrible guerre civile. Contact : **http://markhamdesigns.tripod.com/**

● **Microgame Design Group**

Pas moins de trois simulations sont éditées à l'occasion de cette rentrée par ce petit mais bien dynamique éditeur canadien.

More Battle for China est une extension jouable avec la simulation *Battle For China* publiée chez le même auteur. Elle permet ici de reproduire à l'échelle stratégique la Guerre en Chine durant la seconde guerre mondiale ainsi que durant la guerre civile qui s'étendit jusqu'en 1948. De multiples règles d'ambiance et politiques encadrent les opérations militaires. *Patton's Finest* traite à l'échelle grand tactique de la bataille d'Arracourt qui en 1944 mit aux prises la quatrième division blindée américaine aux 111e et 113e groupes de combat blindés allemands. Enfin, *Switzerland must be swallowed* est la simulation à l'échelle opérative d'une (bien...) hypothétique invasion de la Suisse par les Allemands. Trois scénarios couvrant de possibles opérations en 1939, 1940 ou 1941 sont proposés.

http://members.home.net/co-op/

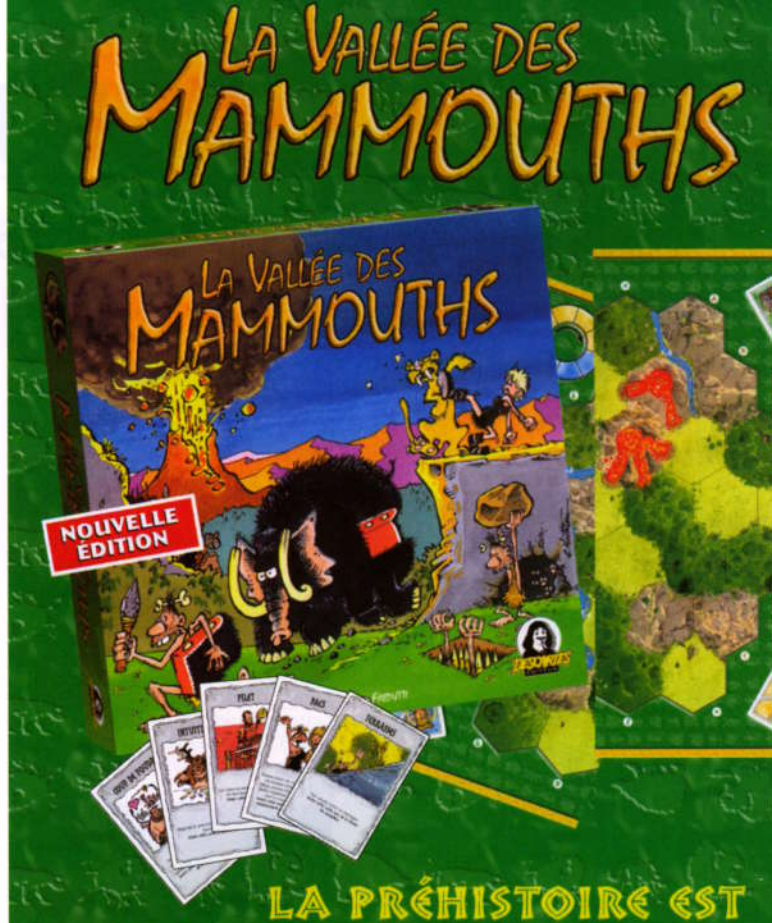
● **Perry Moore Design**

Autre auteur prolifique, Perry Moore propose ici avec *Sonderkomandodojunck 1941* un épisode encore une fois assez méconnu de la seconde guerre mondiale : l'offensive aérienne germano-irakienne initiée en mai 1941 contre les aérodromes contrôlés par les Britanniques au sud de Bagdad. Avec des cartes à jouer et une surface de jeu subdivisée en zones, cette production n'est pas sans rappeler, même de loin, le système de campagne mis en place par GMT dans sa série *Down in Flames*.

http://www.jps.net/perrya/

Stéphane MARTIN

Suite aux nombreuses demandes, voici les coordonnées pour commander *Six Angles* n°7, présenté dans le dernier n°. « Hiroaki Kokado » <kokado@sunsetgames.co.jp>. Le prix est de 26 US$ (envoi par avion).



LA PRÉHISTOIRE EST UN MONDE IMPITOYABLE !

A la tête de votre tribu de fières *homo* pas encore tout à fait *sapiens*, tous les moyens sont bons pour croître et prospérer ! Cette réédition du grand classique des années 80 signé Bruno Faidutti propose des règles remaniées, de nouvelles cartes, de nouvelles illustrations signées Gérard Mathieu ainsi qu'un plateau réversible et modulaire pour renouveler vos parties.

BON DE COMMANDE

Je souhaite recevoir **LA VALLÉE DES MAMMOUTHS**, au prix de 190,00 F (franco de port). Ci-joint mon règlement à l'ordre de Jeux Descartes, 1 rue du Colonel Pierre Avia - 75503 Paris cedex 15

Nom .....

Prénom .....

Adresse .....

.....

Code postal .....

Ville .....

Offre valable pour la France métropolitaine uniquement.

Infos et nouveautés en temps réel :
www.descartes-éditeur.com

DESCARTES EDITEUR

Conformément à l'article 27 de la loi N° 78-17 du 6 janvier 1978 informatique et libertés, vous disposez un droit d'accès et de rectification des données vous concernant. Sauf opposition de votre part, ces informations pourront être utilisées par des tiers.

LES REGLES DE JEU AVEC FIGURINES

Toutes les nouveautés

PROFITONS de la sortie d'une règle sur la guerre de 1870 pour promouvoir quelque peu cette période ô combien passionnante mais encore trop peu jouée en France.

Jean-Philippe IMBACH

La guerre de 1870 est une « aubaine » pour le joueur de jeu d'histoire. C'est en effet une des périodes où le cours de l'histoire peut être changé le plus facilement. De fait, il est difficile de faire pire que les généraux français en charge de l'armée impériale à cette époque... Qui plus est, les sources disponibles sur ce conflit sont relativement accessibles, tout comme les champs de bataille. Bref, pour le général/joueur qui souhaite approfondir ses recherches sur un sujet précis, se lancer dans la reconstitution de batailles et « refaire l'Histoire », la guerre franco-allemande est idéale.

En outre, depuis quelques années, le choix des figurines pour ce conflit s'est élargi : outre les classiques 6, 15 et 25 mm, on trouve aussi du 10 mm ou des figurines plates (en 20 mm). Quelques mots sur ces deux dernières échelles. Le 10 mm est une échelle récente, certes assez peu répandue, mais qui ne doit pas être écartée d'un revers de la main. En effet, les combats de 1870 opposent des masses imposantes, sur des lignes de front très étendues, avec une artillerie (allemande) qui porte déjà à plusieurs kilomètres de distance. Pour refaire une bataille dans son ensemble, il faut donc de la place. Or le 10 mm offre un bon compromis : les détails sont encore visibles sur les figurines et elles ne nécessitent pas des tables de jeu trop importantes.

La justification des figurines plates est de tout autre nature. Je leurs trouve un charme désuet... et « historique ». Ce type de figurines est apparu en Allemagne au siècle dernier pour instruire les officiers d'état-major. Il semble même que les officiers prussiens les utilisaient déjà pour préparer leur futur conflit avec le Second Empire. De fait, en refaisant une bataille de 1870 avec des plats d'étain, vous serez peut être plus près que jamais d'un vrai officier général de cette époque. En contrepartie, il est vrai, l'approvisionnement n'est pas aussi aisé qu'avec des figurines « ronde-bosse »[1].

HORSE, FOOT AND GUNS
LA NOUVEAUTE WRG !

Le prolifique Phil Barker – heureux auteur du système *DBA* et co-auteur de ses dérivés (*DBM*, *DBR*, etc.) – est en train de préparer une règle sur le même principe pour les affrontements de 1700 à 1915. Un peu comme *Volley & Bayonets* ou *Principles of War*, le but de cette nouvelle règle à la sauce *DBx* est de fournir un système de jeu unique pour la période de la poudre noire, à une échelle résolument stratégique (un élément correspond environ à une brigade). Une version de test est en téléchargement gratuit sous http://www.byzant.demon.co.uk/HFG%20Index.htm : une règle « œcuménique » à suivre de près !

1870

Après ce « battage » pour une des périodes de l'Histoire que j'affectionne le plus, il est temps de parler de cette nouvelle règle justement consacrée à la guerre de 1870. Comme pour toute production d'outre-atlantique, la présentation est irréprochable, très « professionnelle » et superbement illustrée de dessins, de diagrammes et de photos des magnifiques tables de jeu (en 6 mm). Une feuille de résumé cartonnée au format A3 accompagne la centaine de pages du livret.

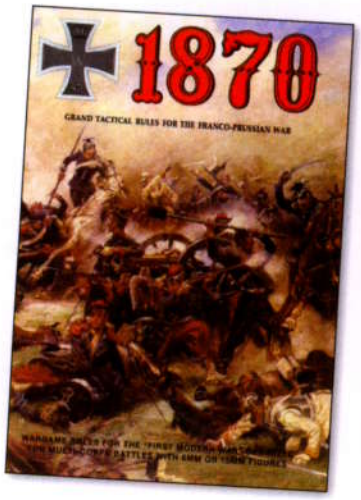
Un élément, d'environ trois centimètres de front, équivaut à un bataillon, une batterie ou deux escadrons de cavalerie. Le nombre de figurines sur l'élément dépend de leur taille : de trois fantassins en 15 mm à une quinzaine (sur deux rangs) en 5 mm. Vingt-cinq centimètres sur la table représente un kilomètre réel et un tour de jeu correspond à une demi-heure. De fait, l'échelle de jeu est clairement « stratégique » et parfaitement adaptée à la période. Notez cependant qu'une autre échelle de jeu est proposée, pour des engagements plus limités, où le nombre de figurines par unités est doublé, mais dans ce cas, paradoxalement, les portées ne changent pas en rapport (!).

Les règles n'occupent au total qu'une petite vingtaine de pages, exemples inclus : elles sont très bien présentées et claires. Les mécanismes sont des plus classiques, faciles à assimiler et orientés vers l'affrontement de « masses ». Exit donc les fioritures « tactiques ». Je regrette néanmoins que les mouvements soient simultanés. Certes, dans ce cas, le réalisme est un peu plus poussé, mais au détriment de la rapidité et de la clarté du jeu. En effet, un joueur peut toujours avoir la tentation de jouer « en réaction » de son adversaire plutôt que « simultanément ». De fait, la règle comporte quelques failles qu'un joueur peu scrupuleux saura exploiter à son avantage. Manifestement, l'auteur a privilégié les reconstitutions « entre gentlemen ». En fait, seul manque réellement des règles sur la fatigue des troupes (mais elles peuvent être facilement ajoutées).

Le reste du livret, soit plus de 80 % des pages, comblera les amateurs de la période. Les notes historiques – sur les équipements, les tactiques, etc. – sont particulièrement bien faites et passionnantes, et évitent les écueils habituels (comme les bataillons prussiens à plein effectif tout au long de la campagne) : manifestement, le livret est le fruit d'un réel travail de recherche. D'ailleurs, la quinzaine de scénarios proposés sur plus de trente pages sont très bien faits, avec des « what if » particulièrement intéressants.

La moitié des scénarios couvre les classiques batailles des frontières – Wissembourg, Froeschwiller et Spicheren –, les sanglants combats autour de Metz – dont Mars-la-Tour, Rezonville et Gravelotte, Saint-Privat – et la surprise de Beaumont juste avant le désastre de Sedan (dont nous sommes heureusement dispensés). Six autres scénarios s'intéressent aux frénétiques efforts du Gouvernement de Défense Nationale pour libérer Paris assiégé. Vous pourrez par exemple prendre la tête de l'armée de la Loire à Coulmiers, Loigny-Poupry ou Beaugency.

Ajoutons à tout ceci une douzaine de pages d'ordre de bataille (parfait pour faire une campagne) et une bibliographie commentée. En outre, 1870 bénéficie d'un site web dédié (www.grandtacticalrules.com) où vous trouverez errata, questions, etc. En conclusion, ce livret est recommandé tout à la fois aux débutants (pour ses notes historiques) et aux vétérans (pour ses scénarios). Vous y trouverez aussi un système de jeu simple (mais certes perfectible) pour reconstituer les grandes batailles du moment.



1870, règle pour reconstituer les batailles de la guerre franco-allemande de 1870. Publiée en anglais par *Medieval Miscellanea*. Prix indicatif : 180 F.

Remerciements à Jean-Christophe Prudhon et Philippe Lempereur.

BATTLE FRONT WWII

J'ai déjà eu l'occasion de vous dire tout le bien que je pense de la règle *Battlefront WWII* et de ses auteurs. C'est pourquoi j'attendais avec impatience l'arrivée du premier supplément pour cette règle, consacré à l'armée britannique de la fin de la deuxième guerre mondiale. De fait, tout y est : des Sherman Firefly (qui donnent des sueurs froides aux équipages de Panthers les plus endurcis) aux Cromwell, Churchill, Dingo, Bren carriers et autres Achilles, sans oublier l'infanterie, les mitrailleuses Vickers et les PIAT. Outre cela, le supplément rectifie quelques erreurs (le potentiel de feu des squads US est revu à la baisse) et offre de nouvelles cartes, parmi lesquelles celles des parachutistes anglais, américains, russes et allemands. On trouve aussi leur matériel, du Locust so british au canon allemand de 105 mm sans recul. Le graphisme des cartes est toujours aussi impeccable. Pour accompagner la sortie de ces cartes, les auteurs mettent à disposition de l'internaute en manque d'information l'intégralité de l'ordre de bataille britannique ainsi que des additions concernant les nouvelles troupes des autres belligérants couvertes par ce supplément, dont les parachutistes.

Enfin, on lira avec intérêt les fichiers élaborés par les créateurs et qui répertorient toutes les divisions ayant combattu sur le front de Normandie et après, en leur attribuant une qualité, qui fluctue en fonction des périodes. Au final : un supplément incontournable pour les amateurs de la règle en France. Le site de *BF WWII* : http://www.fireandfury.com/main.shtml

AMERICAN WAR OF INDEPENDANCE

Après avoir assailli les tables avec leurs figurines vendues par paquets de 100, Old Glory commence à éditer des ouvrages. Avec ces deux guides sur la Guerre d'Indépendance Américaine, la série ne pouvait pas mieux débuter. Leur auteur n'est autre que Greg Novak, connu des joueurs pour avoir rédigé le célèbre et maintenant introuvable *Over The Top*, supplément de Command Decision consacré à la Grande Guerre. Mais Greg Novak est aussi un universitaire passionné par la Guerre d'Indépendance Américaine. Les connaisseurs ont sans doute la puce à l'oreille : Greg Novak n'aurait-il pas déjà consacré deux ouvrages à ce sujet ? C'est juste : ces deux livres ont déjà été édités par Freikorps, sous la forme de deux petits livrets photocopiés en noir et blanc, intitulés *We had Allways Governed ourselves* et *Rise and Fight Again*. Ces deux petits livrets fort bien fait étaient épuisés, ce qui justifiait une réédition.

Au lieu de les réimprimer tels-quels, Greg Novak les a considérablement retravaillés. Ils sont à présent au format A4, le premier tome (128 pages) est toujours dédié aux campagnes dans le Nord et le deuxième tome (60 pages) aux campagnes dans le Sud. Les ordres de bataille sont encore plus précis et complets que les précédents et les notices historiques plus digestes que les anciennes. Le moindre engagement est répertorié avec les forces en présence et leurs effectifs, de la plus petite escarmouche à la plus grande bataille. Un véritable must pour tous les passionnés de cette période.

Antoine BOURGUILLEAU

Ces ouvrages sont distribués par FG Min.

1 - En France, un petit cercle de joueurs continue à promouvoir le plat d'étain. Pour toutes informations, contactez Jean-Michel VRAY, 6 rue du Débarcadère, 75017 PARIS.

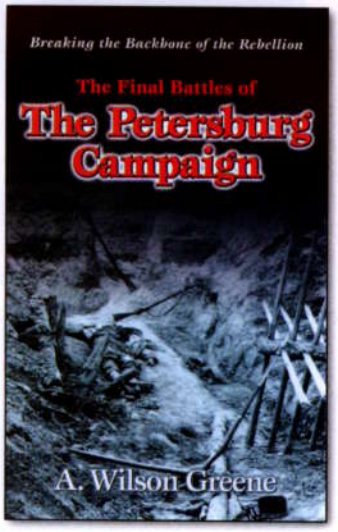
LA BIBLIOTHEQUE STRATEGIQUE

Toute l'actualité littéraire

Laurent HENNINGER

British Strategy in the Napoleonic Wars, 1803-1815, de Christopher D. Hall (Oxford University Press), constitue une étude détaillée de tous les facteurs qui entrèrent en considération dans l'élaboration de la grande stratégie britannique durant les guerres napoléoniennes. Bien sûr, l'auteur met l'accent sur les facteurs économiques et politiques, en apportant d'ailleurs des éléments nouveaux, et cela pour chaque campagne à laquelle participèrent les troupes ou la flotte britannique. Hall se penche aussi sur des problématiques comme les ressources humaines et financières, les armements, la logistique, le renseignement, les plans de guerre et les consignes politiques des autorités civiles, le tout au gré des changements ministériels et des réorientations de la politique gouvernementale à Londres. Un ouvrage majeur pour mieux appréhender les guerres napoléoniennes dans leur globalité et surtout pour mieux comprendre pourquoi et comment la Grande-Bretagne en est sortie avec le statut de première puissance mondiale pour un bon siècle.

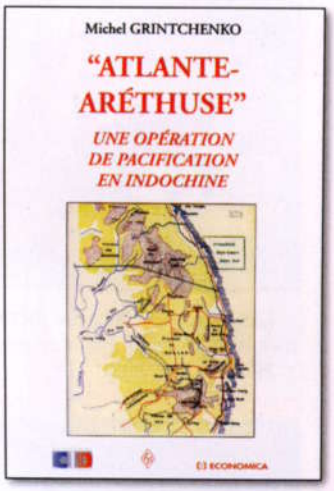
Breaking the Bones of the Rebellion – The Final Battles of the Petersburg Campaign, d'A. Wilson Greene (Savas Publishing Company, USA), se penche sur l'une des campagnes les moins connues de la guerre de Sécession, celle de Petersburg, qui fut aussi la plus longue : neuf mois ! Avec cette campagne, en effet, qui mit directement aux prises Lee et Grant durant les derniers mois de la guerre, on a là une campagne à l'échelon opérationnel de très grande ampleur, et donc passionnante. L'auteur nous en livre ici une analyse fort rigoureuse et d'une incroyable richesse d'enseignements. Enseignements historiques, tout d'abord, car la campagne de Petersburg est certainement l'opération de la guerre de Sécession qui conclut « historiquement » le mieux ce conflit puisqu'elle marque enfin la véritable apparition de la guerre d'attrition de l'ère industrielle. Ici, pas – ou peu – de brillantes chevauchées dignes de la conquête de l'Ouest, pas de fifres et de tambours pour accompagner des charges d'infanterie encore toutes « napoléoniennes », mais de la guerre de positions et de complexes réseaux de tranchées, où les fortifications, l'artillerie et le ravitaillement en munitions jouent un rôle majeur. Voilà qui annonce les abattoirs industriels de la Première Guerre mondiale, puisqu'on y débite déjà de la chair humaine en quantités vertigineuses. La modernité de l'ère des machines est alors en marche... C'est sans doute puisqu'elle manquait d'un certain « romantisme » toujours attaché à la guerre de mouvement que cette campagne a fait aussi peu parler d'elle, et que si peu d'auteurs se sont penchés sur le sujet, préférant écrire des centaines et des milliers de livres sur Gettysburg, Bull Run ou d'autres. Et pourtant, c'est bien sur celle de Petersburg qu'il eut fallu se pencher pour tenter de penser véritablement la guerre moderne qui prenait alors forme. Un ouvrage fondamental, non seulement pour les passionnés de la guerre de Sécession, mais aussi pour ceux des conflits de la seconde moitié du XIX^{e} siècle, et – peut-être surtout – pour tous ceux qui cherchent à comprendre comment et pourquoi sont apparues les grandes machines à équarrir l'humanité de notre XX^{e} siècle.



Stalingrad, 1942-1943 – Le chaudron infernal, de Stephen Walsh (éd. L'Archipel), est l'un de ces nombreux ouvrages que l'on a vu apparaître (ou réapparaître) à l'occasion de la sortie dans les salles du film de Jean-Jacques Annaud *Enemy at the Gates*. Et il s'ajoute à la liste déjà longue de livres consacrés à la plus grande bataille de tous les temps. Pourtant, dans une telle masse de publications, celui-ci s'en tire fort honorablement. L'auteur, professeur d'histoire militaire à Sandhurst (le « Saint-Cyr » britannique), nous propose en effet un bon ouvrage de vulgarisation de haut niveau, abondamment illustré (de photographies, les cartes étant – trois fois hélas – un peu trop rares à mon goût ; elles sont en outre assez petites et insuffisamment détaillées, même si elles sont justes, il faut bien le reconnaître). Le texte est de qualité et les analyses pertinentes, ne serait-ce que parce qu'elles prennent en compte les travaux récents sur l'art opératif soviétique et le caractère surestimé de la soi-disant Blitzkrieg allemande. Fort peu d'anecdotes et de récits, mais une très complète étude militaire et opérationnelle de cette bataille.

Atlante-Aréthuse – Une opération de pacification en Indochine, de Michel Grintchenko (éd. Economica), constitue la première partie d'une thèse universitaire en cours et réalisée dans le cadre d'un partenariat entre l'Ecole pratique des hautes études (EPHE) et le Collège interarmées de Défense (CID – le nouveau nom de l'Ecole supérieure de Guerre). L'auteur, commandant dans l'Aviation légère de l'armée de Terre (ALAT), nous livre donc une étude tactique-opérationnelle particulièrement fouillée, et avec une foule d'annexes diverses, de tableaux et de cartes. L'opération ici « décortiquée » méritait en effet d'être mise en lumière, et ce à au moins à deux titres. D'une part, s'étant déroulée en même temps que les événements de Dien Bien Phu, elle avait été complètement oubliée par l'histoire, les combats de la célèbre « cuvette » ayant occulté tous les autres. D'autre part, il s'agissait d'une opération présentant nombre de similitudes avec ce que les armées occidentales modernes entreprennent aujourd'hui ici ou là : opérations de maintien ou d'imposition de la paix, contrôle d'un espace incertain ou hostile, conquête des « âmes et des cœurs » d'une population « travaillée » par des menées subversives ou encadrée par une administration clandestine, réapprentissage de la vie quotidienne et de la paix, rétablissement des circuits administratifs et économiques, sécurisation des habitants, etc. ; le tout face à un adversaire éminemment résolu à en découdre... Du combat tactique dans une forte ambiance socio-politique, donc ; déjà ! Une splendide étude de cas.

Chez Pocket (coll. « Agora ») vient d'être réédité un recueil de textes du grand historien Lucien Febvre intitulé *Honneur et Patrie – Une enquête sur le sentiment d'honneur et l'attachement à la patrie*. L'auteur – qui fut l'un des créateurs de « l'école des Annales », laquelle renouvela de façon radicale la science historique, durant l'entre-deux guerres – propose ici des réflexions à la fois personnelles et inspirées des plus grands textes littéraires (Chanson de Roland, Rabelais, Montaigne, Corneille, Bossuet, Stendhal, etc.) sur une question on ne peut plus « vitale » pour toute une génération qui venait de vivre les horreurs de la Première Guerre mondiale et était donc en droit de s'interroger sur le bien-fondé de certains principes... Ces réflexions sont toujours d'actualité, à l'heure de la mondialisation, de la construction européenne, de la constitution de forces armées multinationales et d'autres phénomènes macro-historiques tels que ceux que nous en sommes aujourd'hui en train de vivre.



Sur un ensemble de problématiques similaires, les éditions Pleins Feux proposent un petit livret contenant le texte d'une passionnante conférence de Jean-Pierre Vernant (l'un des meilleurs spécialistes vivants de l'Antiquité grecque, rappelons-le) sur La mort héroïque chez les Grecs. L'auteur explique en quoi ce type de mort – et donc ce type de courage et ce type d'honneur – étaient envisagés de façon spécifiques chez les Grecs, et comment ces derniers avaient choisi de répondre aux questions fondamentales ainsi posées. Une matrice de la civilisation et de la mentalité occidentales. ❐

La campagne pour la prise de Brest en septembre 1944 vient de trouver dans l'ouvrage paru récemment aux éditions Heimdal l'étude la plus complète à ce jour. En effet, il est des éditeurs dont on a tendance à attendre des produits obéissant à certains stéréotypes et mêmes à certains défauts. Mais force est de constater que *L'enfer de Brest* de Henri Floch et Alain Le Berre, Editions Heimdal. se démarque des publications précédentes par sa qualité globale. A côté d'une riche iconographie, point fort classique de l'éditeur normand, les auteurs ont su effectuer un véritable travail de recherche et de compilation. Tant les parachutistes du général Ramcke que les GIs des trois divisions d'infanterie engagées ou les FFI nous sont présentés. Nous pouvons donc les suivre dans ce que des vétérans allemands ont surnommé – par dérision ? – Brestgrad. La bibliographie témoigne d'ailleurs du travail des deux auteurs. Un dossier de cartes, très complet, – où l'échelle est même souvent indiquée, cas rare chez Heimdal ! – permet de suivre quasiment heure par heure les combats acharnés pour la ville et ses environs. Les amateurs de fortifications et de marine ne sont pas oubliés avec des chapitres particuliers. Il y a même un index des noms de lieux, instrument non sans utilité ! Ce livre nous paraît donc indispensable à tous ceux intéressés par les combats de la Libération et souhaitant un travail sérieux. Son succès est d'ailleurs tel que l'éditeur a du faire retirer une deuxième série pour faire face à la demande !

Mentionnons aussi, pour ceux qui sont intéressés par les paras allemands l'excellent travail d'Alain Chazette : *Fallschirmjäger, les parachutistes allemands en France, 1943-1944*. Editions Histoire et Fortifications. Une excellente iconographie, en partie inédite, et un texte solide font l'intérêt de cet ouvrage, en particulier sur les combats de Bretagne – dont Brest – et de Normandie. Les principaux officiers et les organisations des unités sont également abordés.

Philippe NAUD

LA GRANDE PARADE DES FIGURINES

Toutes les nouveautés

Rubrique réalisée par C. Coquet, avec le soutien de tous les peintres cités. Photos Nicolas Stratigos

La dynamique marque iberique développe sa gamme consacrée à la guerre des Gaules : les impétueux fantassins, présentés dans le dernier numéro, sont maintenant rejoints par des combattant « nobles », juchés sur des chars ou montés. Tremblez Romains !
Peinture C. Coquet

Essex poursuit sa politique de re-gravure de ses figurines. Ce coup-ci, les populaires gammes de Romains bénéficient d'un « lifting ». Nota : la figurine de Zénobie, reine de Palmyre, provient de la marque *Donnington*.
Peinture Edgar André

MIRLITON S.G.
DI GRAZZINI STEFANO
Via G. di Vittorio 7
50029 Tavernuzze (FI) italia
Tél./Fax : 0055/2020000 – E-mail : mirliton@fol.it

Visitez notre site internet www.mirliton.it

Vaste assortiment toutes époques en 25 mm :
ANTIQUITE : Etrusques, Samnites, Apuliens, Grecs, Romains Celtes
MEDIEVAL : Italiens, Allemands, Français, Anglais, Hongrois, Russes, Teutoniques, Ecossais, Catalans
RENAISSANCE : Lansquenets, Suisses, Vénitiens, Florentins, Siennois
NAPOLEONIEN : Français, Anglais, Autrichiens, Prussiens, Russes, Italiens, Wurtemburgeois
GUERRE D'INDEPENDANCE ITAIENNE (1850-1866) : Piémontais, Autrichiens, Etats-Pontificaux, Royaume de Naples
2 GM 20 mm : Italie
15 mm : Condottière italienne 1450 : Italien, Hongrois
Guerre des Cités Italiennes 1250-1350
Croisés : Italien, Teutoniques, Allemand
Guerre d'Indépendance Italienne : Italienne et Autrichien

Demandez notre catalogue de plus de 400 photos en noir & blanc et 8 pages couleur
Envoyez-nous votre commande accompagnée de votre règlement (numéro de carte bancaire et date d'expiration)
Prix du catalogue (frais de port inclus) : Europe : 10,33 Euros
Asie et Amérique : 13 Euros Océanie : 14,46 Euros

R REK K
REK
70, Bld Daloz
62520 Le Touquet
Tél. : 03.21.05.44.94
Venez consulter notre catalogue sur site internet :
www.touquet.com.
(Maintenant par l'autoroute A16 à 2h de Paris)
Ouvert 7 jours sur 7 *et fermé le mardi hors vacances scolaires*

La société Rek Editions propose le jeu d'histoire Héroïka dans son nouveau magasin
La Boutique Héroïka : un accueil exceptionnel vous attend dans un cadre idéal
Vous pourrez tous les jours vous initier à Héroïka (toutes époques)
Spécialiste de la figurine de jeux et de collections
Distributeur de :
MINIFIGS, TOULLER, FOUNDRY et OLD GLORY
Possibilité de commander vos figurines peintes
Plus de 10 000 figurines peintes 1er Empire 15 mm sont à votre disposition
Offre de remise exceptionnelle de figurines peintes de notre stock pendant un mois
Vente par correspondance
Paiements par Cartes bancaires
Distributeur exclusif de tapis de flocage adhésif (pour vos champs de bataille)
Spécialiste des décors de champs de bataille
Sur demande, liste des jeux GIGAMIC, nous consulter sur notre site internet.
La BD et le CD Rom Héroïka sont disponibles : nous contacter pour tout renseignement et recevoir un catalogue gratuit.
Tél. : 06.08.57.27.20 (7/7 jours)

CORVUS BELLI
C/ Seixo,13
Cangas do Morrazo
36940, Pontevedra Espagne
Tel/fax: 0034 986300283
NOUVEAUTÉS 15mm
GAULOIS
ROMAINS HAUTE-EMPIRE
www.corvusbelli.com

Les Han — Essex 15 mm

Sous la dynastie impériale des Han, le char lourd est définitivement supplanté par la cavalerie dans les armées chinoises.
Peinture Edgar André

Les Sassanides — AA Miniatures 25 mm

Le grand roi perse Hormizd II (302-309) dispose de ses redoutables clibanaires pour lutter contre les Romains « Bas-Empire ».
Peinture Eric Veitl

Les Croisades — Quality Cast 25 mm

Pendant près de deux siècles, les Arabes n'auront de cesse de reconquérir les fragiles états latins du Levant.
Peinture Martial Lechalier

JEUX DESCARTES WAGRAM

LE SPÉCIALISTE DES JEUX ET DES FIGURINES HISTORIQUES TOUTES LES ÉPOQUES, TOUTES LES ÉCHELLES...

DESCARTES BOUTIQUES

6, RUE MEISSONIER, 75017 PARIS
TEL. : 01. 42. 27. 50. 09 FAX : 01. 42. 27. 20. 81

Chinois Han 15 mm Essex

NOUVEAUTÉ FIGURINES ESSEX 15 mm

Lot n°1 : Chinois Han nouvelle gravure 1 assortiment des nouvelles pochettes dont 1 général et 2 suivants à cheval, 2 chars légers, 1 char lourd, 24 cavaliers lourds, 8 cavaliers légers, 8 épéistes variés, 8 arbalétriers, 8 lanciers, 8 archers ..... **285 F**

NOUVEAUTÉS FIGURINES DIXON 25 mm

Lot n°2 : NOUVEAUX Samouraïs
16 samouraïs variés, avec naginata, no-dachi ou katana, issus de la nouvelle gamme Dixon .....**160 F**

NOUVEAUTÉS OSPREY (en anglais)

Lot n°3 : CAMPAIGN 88: Operation cobra 1944 .....**145 F**
Lot n°4 : CAMPAIGN 93: Verdun 1916 .....**145 F**
Lot n°5 : Warrior 35 : English Medieval Knight 1400-1500 **119 F**
Lot n°6 : Elite 75: Indian Army 1914-1947 .....**119 F**
Lot n°7 : Men-At-ARMS 355 : Wellington's Belgian allies ..... **109 F**
Lot n°8 : Men-At-ARMS 356 :
Armies in the Balkans 1914-18 ..... **109 F**

Je désire recevoir :
Lot N° 1 ..... exemplaires au prix de **285 F** = ... **F**
Lot N° 2 ..... exemplaires au prix de **160 F** = ... **F**
Lot N° 3 ..... exemplaires au prix de **145 F** = ... **F**
Lot N° 4 ..... exemplaires au prix de **145 F** = ... **F**
Lot N° 5 ..... exemplaires au prix de **119 F** = ... **F**
Lot N° 6 ..... exemplaires au prix de **119 F** = ... **F**
Lot N° 7 ..... exemplaires au prix de **109 F** = ... **F**
Lot N° 8 ..... exemplaires au prix de **109 F** = ... **F**
Participation aux frais de port ..... **40,00 F**
Ci-joint mon règlement de ..... **F**

à l'ordre de **JEUX DESCARTES**

Nom ..... **Prénom** .....
Adresse .....
.....
Code postal ..... **Ville** .....
Tél. : .....

Le catalogue DESCARTES est disponible sur demande contre 2 timbres à 3 F

VV NOV./DEC. 01

Les Vikings — Old Glory 25 mm

Les Vikings préfèrent le combat à pied et n'utilisent leurs montures, souvent de simples poneys, que pour les marches d'approche.
Peinture Christian Agostini

Les Teutoniques — Testudo 25 mm

Rejeté de Terre sainte, l'ordre des Teutoniques se taille un empire colonial sur les rives de la Baltique, en combattant et convertissant au christianisme les Slaves de Prusse. Cet état monastique perdure jusqu'au XVI^e siècle.
Peinture Michael Yvon

Les Samouraï — Dixon 25 mm

Au XVI^e siècle, sous le régime du shogunat, le morcellement féodal du Japon s'accompagne de luttes incessantes entre clans rivaux.
Peinture C. Coquet

Guerre de Sept Ans — Sash & Sabers 25 mm

Comme toute l'infanterie du royaume, le 32^e régiment prussien « Treskow » permit à Frédéric II de Prusse de devenir Frédéric « le Grand ». De fait, la guerre de Sept Ans marque la prééminence des Hohenzollern en Allemagne du nord.
Peinture Eric Veitl

CHAMP DE MARS

Créé par un joueur pour les joueurs de simulation historique

11, rue de Sévigné, 75004 Paris. Tél. : 01 48 04 01 02 – Fax : 01 48 04 05 56 – E-mail : jcpcdm@club-internet.fr

Bientôt un site Internet complet : www.champdemars.com avec suivi des règles, ordres de batailles, scénario.

Ouvert du mardi au samedi de 11 h à 19 h. (métro : Saint-Paul)

Vous y trouverez : *– des revues, livres, règles de jeux, jeux sur carte, des figurines, beaucoup de figurines de 6 à 30 mm de haut, des modèles réduits de navires : 1/6000, 1/2400, 1/1200, des véhicules au 1/300, 1/100, 1/72 en métal, les maisons et accessoires pour accompagner vos figurines dans leurs campagnes.*

UNE GRANDE VARIÉTÉ :

Naval : Hallmark, GHQ, Langton
Antiquité/Moyen-Age 15 mm : Gladiator, Old Glory, Falcon, Mirliton, Irregular, Chariot, 25 mm : Gladiator, Old Glory, Front Rank, Qualiticast
18^e Siècle : Old Glory, Falcon – **Napoléonien :** Old Glory, Front Rank, Fantassin Miniaturas – **Sécession :** Old Glory, Falcon, **1870 :** Pendraken, Chariot, Old Glory
Colonies 19^e Siècle : Old Glory, Dixon, Falcon, Irregular – **1914-18 :** Peter Pig, Pendraken, Irregular **1939-45 :** Battlefront, Old Glory, Peter Pig, GHQ, Battlefield Miniatures
Contemporain : GHQ, Peter Pig

FIGURINES PEINTES :

Enfin on va pouvoir jouer sans lever le pinceau!
Prix de la peinture, fantassins : **25 mm :** 15 F, **20 mm :** 10 F, **15 mm :** 5 F, **10 mm :** 2 F, **6 mm :** 1,50 F

HALLMARK 1/1200^e Navires Marchands, ***Peinture : C. Agostini***

NOUVEAUTÉS

BATTLE FRONT 15 mm

Allemand
W21/G035 Sturmtiger, 38cm SP
W21/G006 Voiture d'état major Horch KFZ 69/70

Italien et Soviétique
W21-I013 Sahariana + 20 mm antichar Solothurn
W21-I014 Sahariana + 47 mm
W21-I015 Sahariana + 20mm Breda
W21/I020 Moto-guzzi « montée » par des bersagliers
W21/G036 Bergepanther (char de récupération)
W21/R036 OT130 Char lance flamme soviétique

Américain
W21/A409 Parachutistes americains
W21/A410 Commandement de parachutistes et FM
W21/A411 Servants d'artillerie parutistes
W21/A412 Mortier moyen + servants parachutistes

Grande Bretagne
W21/B036 Norton Moto et Sidecar x 4
W21/ B055 Dorchester ,vehicule d'état-major avec Monty
W21/ B057 Sherman ARV(char de récupération)
W21/ B058 Motos Norton
W21/ B059 2 livres 8^e armée
W21/ B060 Canon anti-char de 6 livres sur camion du désert
W21/ B061 2 livres « porté »
W21/ B062 6 livre 8e armée
W21/ B063 CMP 3 bâché

PETER PIG 2GM 15 mm

Américain
308. Soldats US avançant
309. Mortiers US de 60mm

Russes
297. Mitrailleuse lourde avec servant en manteau
298 SMG en veste matelassée
299.Marin sans navire

Italiens
303. 45mm Mortiers
304. Bersagliers italiens avec fusils
305. Bersagliers italiens avec fusil mitrailleur
306. Commandement bersaglier
307. Equipage bersaglier

HALLMARK 1/1200^e Opérations Côtières 1939 -45

CBM1 Chalutier x 2	18
CBM2 Caboteur (Belford)	18
CBM3 Pétrolier (Ben Read)	25
CBM4 Pétrolier (Annaghmore)	25
CBM5 Caboteur (Broomfield)	25
CBM6 Caboteur (Holme Force)	40
CBM7 Pont d'acier (Fulham)	40
CBM8 Charbonnier (Kylebrook)	40
CBM9 Charbonnier (Cordene)	45

FRONT RANK
25 mm Infanterie légère française 1809-12
Plus de 30 références

Vente également par correspondance (par chèque ou carte bleue). *Catalogue gratuit sur demande*

Réduction de fidélité : 5% pour 2 000 F d'achat, 10% à partir de 4 000 F et plus (pas de limite dans le temps) – Le transport est gratuit pour tout achat supérieur à 1 000 F.

L'Empire — Front Rank 25 mm

Montés sur de lourds chevaux noirs, les Grenadiers à cheval de la Garde sont prêts à culbuter tout adversaire !
Peinture Michael Yvon

L'Empire — Hatt 1/72

Comme toute l'armée bavaroise, l'artillerie porte le typique « Raupenhelm », le casque à chenille de laine noire.
Peinture Stéphane Brunet

L'Empire — AB Figures 15 mm

Sous la référence FS6, *AB* produit un beau diorama de huit cavaliers, dont l'Empereur, Roustan, un page et deux chasseurs.
Peinture Claude Corbières

L'Empire — AB Figures 15 mm

AB sort des sentiers battus avec ce magnifique tambour-major qui vous permettra de réaliser des « têtes de colonne » colorées.
Peinture Claude Corbières

E.P MINIATURES epm

LA FIGURINE HISTORIQUE DE PETITE TAILLE

Visitez notre site : www.epminiatures.com

35, rue du Maréchal FOCH
67190 MUTZIG
TEL./FAX : 03. 88. 38. 38. 39.

Vente en VPC
et au magasin

epminiatures@wanadoo.fr
Horaires: 9H00 à 11H30 13H30 à 18H00
Fermé : le lundi et jeudi après-midi

Figurines plastique 1/72 : HAT, HOUSE OF CAMPAIGN, ZVEZDA, ITALERI, ESCI, ACCURATE, IMEX, NEXUS, AIRFIX, REVELL
Distributeur exclusif :
HYTTY, LW, ODEMARS

Figurines métal 20 mm :
Distributeur QUALITICAST
Figurines métal 15 mm :
CORVUS BELLI

Notre service peinture
de figurines :
Tarifs et test nous contacter

NOUVEAU ! :
La gamme
de bâtiments
et accessoires
OBJECTIF 72

Vous trouverez aussi :
Des socles magnétiques les peintures, pinceaux, roche liquide PRINCE AUGUST
Flocage et corelief FR

CATALOGUE SUR
SIMPLE DEMANDE

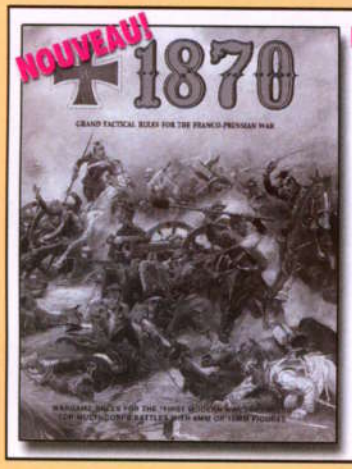
LES BONNES ADRESSES

NERVUS BELLI
870, chemin de la Sablière
06640 Saint-Jeannet
Tél. : 04.92.11.03.46 ou 06.09.30.35.00 – nervusbelli@aol.com
SPECIALISTE DE LA VENTE DE FIGURINES DE 15 mm
Chariot, Museum, Mirliton, Touller, Fantassins Miniaturas, Old Glory, Corvus Belli, Gladiator, Peter Pig, Outpost
Frais de port gratuits à partir de 500 F d'achat
Catalogue gratuit sur simple demande

ANNI MINI 22, bd de Reuilly 75012 Paris
Tél. : 01. 43. 43. 33. 51. Fax : 01. 43. 43. 55. 71
PRINCE AUGUST (25 mm)
Figurines et véhicules au 1/72 pour Wargame
ESCI – Italeri – Revell – Acurate – Airfix – Imex – Hät – Atlantic – Nexos – etc.
* Starlux *
Etains du Prince, Etains du Graal...
VENTE PAR CORRESPONDANCE *Carte Bleue – Carte Aurore*
ouvert de 10h à 19h – fermé dimanche et lundi
métro Daumesnil-Dugommier. Bus : 29 – 87 – 46 – 62

MUSEUM MINIATURES. FIGURINES & ACCESSOIRES 15 mm
Catalogue £1.25 (frais de port inclus) – CATALOGUES : Grecs ; Romains, Gaulois, Arabes, Carthaginois, Chinois, Gladiateurs, Indiens, Seleucides, Seldjouques, Scythes, Thraces, anciens Bretons, successeurs d'Alexandre, médiévaux, Normands, Perses islamiques, Guerre de trente ans, Guerre de Sécession, Français, Anglais et Prussiens de l'époque Napoléonienne
EQUIPEMENTS :Wagons, charrettes, Warwagons, canons, engins de guerre médiévaux.
PRIX (en livre) : 0.15 Fantassins - 0.30 Cavaliers - 1.40 Chariots 2 chevaux - 2.00 Chariots 4 chevaux 2.00 Elephants - 1.40 Catapultes - 1.40 Canons et servants - 1.40 charrettes - 2.00 Wagons - 1.40 Assortiments de paysans - 3.50 Grosse bombarde - 1.40 Assortiment de chevaux - 0.40 Chameau
Nouvelle adresse : Museum Miniatures – 28, Long Lane – Driffield – Yorkshire - UK
Tél. : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010 – Fax : (00.44) 1262.670.421 ou (00.44) 1377.241.010.
E-mail Dave@museumminiatures.co.uk – Site Internet www.museumminiatures.co.uk
Expédition Outre-mer et Europe 20% – Montant minimum livraison : £1.00 – Paiement par Carte Visa, Master Card, Eurochèques...

ELLERBURN ARMIES Hinchliffe 25mm Décors et figurines toutes époques
***Visitez notre site internet* : www.hinchliffe.co.uk – E-mail : ellerburn@mcmail.com**
La plus importante série de drapeaux ; prix par planche 25 et 20mm **£ 4.00** - 15mm **£ 3.00**
62 planches de drapeaux de l'armée napoléonienne
Renaissance (Lansquenets et Suisses), Guerre d'Indépendance Américaine, Guerre des Roses, Bourguignon, Guerres d'Italie (Montaperti), chevaliers allemands, Guerre de sept ans, Guerre Civile anglaise, Samourai
Prix : Infanterie et Cavalerie **£0.55**, chevaux **£0.60**, armes etc... ; à partir de **£2.70** Samourai **£1.00**
Personnalités **$1.500** – Catalogue complet **£1.50**
Revendeur de la marque Skytrex 20mm et 15mm matériel de la 2GM
Nouveautés Skytrex « Trafalgar »1/700 série de navires
Les cartes de crédit sont acceptées. Téléphone : (00.44) 1751.474.248 - Fax : (00.44) 1751.477.298
ELLERBURN ARMIES – Boxtree, Thornton Dale, NR Pickering, N. Yorks YO18 7sD, England



RÈGLE DE JEU RAPIDE POUR LA GUERRE FRANCO-PRUSSIENNE
- Conçue pour les battailles à grande échelle avec les figurines de 6, 10, ou 15mm
- 14 scénarios des battailles historiques – Empire et République
- Beaucoup de notes historiques, Ordres de Battaille, illustrations, etc
- Texte en Anglais seulement

$25 plus port
Contact: Mediaeval Miscellanea
6530 Spring Valley Dr
Alexandria, VA 22312 USA
Tel/FAX 703-642-1740
www.grandtacticalrules.com

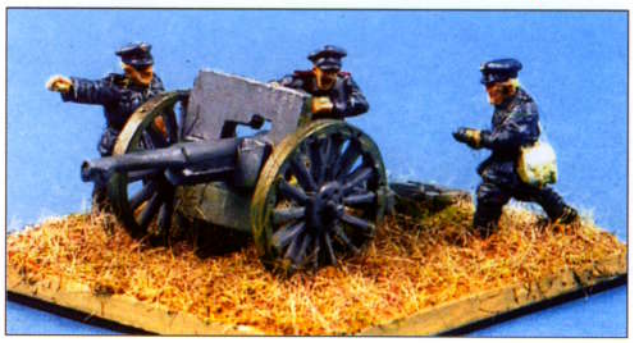
FANTASSIN MINIATURAS

Figurines 15 mm 1er Empire
ATTENTION !!! Nouvelles coordonnées
Catalogue et échantillons
contre 2 coupons réponses internationaux.
Disponible par correspondance :
nous acceptons les cartes de crédit.
Apartado de correos – 228-24400 Ponferrada (Léon) Espagne
Tél.(portable) : 610 68 37 83 Tél. & Fax : (00 34 9)87 087 589
Page Internet : www.ponfered.net/fantassin

1870 — Essex 15 mm

L'artillerie « moderne » des Prussiens en 1870, bien entraînée et équipée, surclasse sans peine son homologue française.
Peinture Edgar André

GUERRE CIVILE RUSSE — Peter Pig 15 mm



En mai et juin 1918, la légion tchèque prend le contrôle du Transsibérien, lien vital entre Moscou et l'Orient.
Peinture Philippe Hardy

M.P.C.
Tél. : 03.88.73.87.78
Fax : 03.88.73.85.93
35, rte de Bischwiller
F-67500 NIEDERSCHAEFFOLSHEIM

UNIQUEMENT VPC
Catalogue couleur par époque : 45 F pièce
Ligne directe : 03 88 73 89 94
Gamme complète de figurines en plomb au 1/72 :
Epoque Napoléonienne :
Personnalités, armées, équipements...
NOUVEAUTÉS
1 - Général Kirman
2 - Grenadiers de la Garde sous diff. références
Set de Commandement
Présentant les armes
Fusils à l'épaule
3 - Grenadiers d'Infanterie
4 - Chirurgiens de la Garde (Larrey – Infirmiers Chirurgiens et divers accessoires)
5 - Artillerie à cheval de la Garde
6 - Maréchaux
– Epoque Antiquité : Infanterie, cavalerie, équipements...
– Epoque Moyen-Age – Epoque Sécession
– Epoque 20e Siècle
Les figurines photographiés sont des : Art Miniaturen

2e GM — Old Glory 15 mm

Parachutée en Normandie le 6 juin 44, la 82e division a pour mission de protéger le flanc droit du débarquement allié.
Peinture Christian Agostini

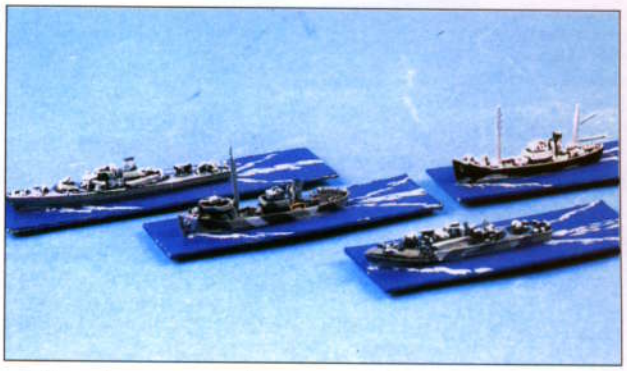
2e GM — Icon (Harlequin) 25 mm

Pour défendre Stalingrad, toutes les troupes sont jetées dans la bataille, comme ces marins russes de la flotte de la Baltique.
Peinture C. Coquet

2e GM — Battle Front 15 mm

Après la France, les paras du 504e régiment poursuivent leur combat contre les troupes nazies aux Pays Bas.
Peinture C. Coquet

MARINE — Hallmark 1/1200



Halmark propose une large gamme de navires modernes parfaits pour jouer à *Shipwreck*, règle présentée dans le *VV* n°33.
Peinture Christian Agostini

FGminiatures

4, rue de la Gerbe d'Or 95490 VAUREAL
Tél/Fax : 01. 34. 42. 44. 01
E-mail : fgminiatures@wanadoo.fr

Figurines Old Glory 15 et 25mm / Battle Honours 15 et 25mm / Corvus Belli 15mm / Foundry 25mm / Icon Miniatures 25 mm / Hallmark 15 et 25 mm / Drapeaux Signifer15 et 25 mm / Décalcos Veni Vidi Vici 15 et 25 mm

Le nouveau supplément pour Battlefront : World War II est arrivé ! (190 F / 28,96 € Franco) et Les Thraces Foundry sont enfin disponibles !

Deux Nouveaux Fabricants !
Battle Honours 15 et 25 mm
Premier Empire 15 mm
(Français, Russes, Espagnols, etc..),
Guerres de la Révolution Française 15 mm,
Guerre de Sécession 15 mm
et Seconde Guerre Mondiale 25 mm
Corvus Belli 15 mm
Gaulois et Romains Impériaux
(Carthginois et Romains Marius à venir)

Pour toute commande, nos frais de port sont de 40 Francs / 6.1 Euros.
Frais de Port gratuits à partir de 500 Francs / 76.22 Euros. Règlements par Chèques ou Carte de crédit
(livraison sous 48 heures en Coliposte sous réserve de disponiblité)
Et toujours nos catalogues gratuits 15 mm, 25 mm, les deux ou les nouveaux fabricants
(Icon, Battle Honours ou / et Corvus Belli) sur simple demande.

Du lundi au vendredi de 9h à 12h et de 14h à 19h et le samedi de 9h à 12h - Uniquement par correspondance

Rubrique réalisée par Jean-Claude BÉSIDA

CYBER STRATÈGE

Civilization III

Les choses se précisent pour le roi des jeux. *Civilization III* est quasiment prêt. Ce titre aura fort à faire pour se défendre tant les progrès ont été spectaculaires depuis *Civ II* et la performance médiocre d'un *Call to Power II* pourtant sérieux et bien fait. Les civilisations seront plus typées historiquement (le vent du boulet *Europa Universalis* ?). Chaque civilisation a son unité spéciale, dans un esprit proche d'*Age of Empires*, par exemple, le guerrier jaguar pour les Aztèques. L'idée est de garder tout ce qui a fait le succès des précédents et d'ajouter une diplomatie beaucoup plus fine et des options de combat tactique plus précises. Par ailleurs, les grands hommes font leur apparition. Est-ce que la magie de *Civ* opérera de nouveau ? Réponse cet hiver.

Austerlitz

Le jeu de Jean-Michel Mathé n'est pas encore achevé, mais le soleil d'Austerlitz ne va plus tarder à se lever ! Le tutorial est disponible sur internet à austerlitz.free.fr depuis plusieurs semaines, ainsi que de magnifiques captures d'écran. L'auteur doit encore régler quelques disfonctionnements signalés par l'équipe de testeurs, mais la sortie du produit final est confirmée pour Octobre 2001. À l'heure où vous lisez ces lignes, ce sera peut-être déjà chose faite...Espérons que nous pourrons vous proposer une analyse complète du premier jeu sur ordinateur, véritablement *Made in France*, qui soit consacré à Napoléon et à sa plus belle victoire.

Stronghold

Peut-être du nouveau dans la stratégie médiévale. *Stronghold* (Take Two) est un jeu combinant dans un monde médiéval la contruction-gestion à la *Caesar III* et le RTS à la *Age of Empires*. Le joueur devra ainsi construire son château, gérer son fief , recruter des troupes et mener la guerre chez ses voisins. La partie stratégique fait la part belle à la guerre de sièges. De quoi prendre la relève de *Lords of the Realms*, sorti il y a déjà un bon moment.

Sub Command

Après avoir réalisé *688(i) : Hunter Killer*, Electronic Arts a remis au travail l'équipe de Sonalyst (dont une bonne partie a servi dans l'US Navy). Le résultat est *Sub Command*, qui permet au joueur de prendre en main trois sous-marins : le 688(i), l'Akula et le Seawolf. L'accent est mis sur le réalisme des équipements embarqués (sonar, radar, acquisition de cible). Deux grandes campagnes sont accessibles qui mettent le joueur dans des missions aussi variées que le sauvetage d'un sous-marin coulé, le tir de missiles Tomahawk, et bien sûr le torpillage d'une foule de vaisseaux. Plus de 250 objets modélisés, du Mirage au SNLE. Sortie en ce moment aux États-Unis. Tant que nous sommes en mer, précisons aussi que *Silent Hunter II* et *Harpoon IV* sont remis à flot chez UbiSoft. Le premier titre devrait être disponible dès cet hiver et le suivant en 2002.

IL 2 Sturmovik

UbiSoft sort cette simulation de combat aérien sur le front de l'Est. Très attendue car ce sera le premier jeu à modéliser avec précision des appareils soviétiques de la Deuxième guerre mondiale. 31 chasseurs et bombardiers différents allemands, russes ou américains (prêt-bail) sont pilotables, dont notamment toutes les versions successives du mythique Il-2. Les missions de la campagne comportent aussi bien du dogfighting que des attaques au sol. Présentation dans le prochain numéro.

Flashpoint : Red Hammer

Après avoir vendu 500 000 exemplaires, l'add-on d'*Operation Flashpoint* est mûr. *Red Hammer* vous envoie dans le camp d'en face puisque les 20 missions se jouent côté soviétique et sont construites autour des exploits d'un certain Dimitri. Les joueurs d'*OFP* connaîtront enfin le plaisir de conduire un BRDM en étant zaboy à la vodka ! En décembre.

Le Maître de l'Atlantide : Poséidon

Voici le très attendu *Maître de l'Atlantide*, qui fait suite à l'excellent *Maître de l'Olympe*, de Sierra. Mais il restait un vaste sujet légendaire vers lequel se sont envolées bien des imaginations : l'Atlantide. Voilà qui est donc fait avec *Poséidon*, qui reprend le moteur de *Zeus*, avec évidemment quelques nouveautés à se mettre sous la dent : deux nouvelles divinités, quelques structures différentes à bâtir ainsi que le lot habituel d'innovations, monstres, héros et ressources diverses. Les trois principaux changements viennent des bâtiments « scientifiques », qui remplacent les « divertissements » ; des pyramides et autres monuments importants, à la construction longue et coûteuse en matériaux ; et enfin des hippodromes, qui n'ont plus une forme « fixe », mais doivent être dessinés tronçon par tronçon. Si ces ajouts relancent l'intérêt du jeu, la qualité originelle est telle que cette extension est indispensable pour tous ceux ayant accompli les différentes quêtes de *Zeus*. L'Atlantide offre en outre un terrain encore plus imaginatif, les six campagnes, regroupant 45 scénarios, emmènent le joueur des rives de la Méditerranée jusqu'aux Amériques. Et que les stratèges rebutés par les batailles confuses se rassurent, les Atlantes sont avant tout un peuple pacifique, la diplomatie passant largement avant les conflits armés. Sierra confirme donc son statut de leader dans les jeux de construction de cités, sachant prendre des optiques différentes à chaque titre. Quelle sera donc la prochaine civilisation à l'honneur ?

Wargamer 1813 en open source

Avec le passage en open source du jeu napoléonien bâclé *Wargamer 1813* sur la campagne de Prusse, ce titre peut reprendre une nouvelle jeunesse. Téléchargez le patch à l'adresse suivante : http://prdownloads.sourceforge.net/wargamer/wargamer_exe_1_2_0.zip. Attention, il faut disposer du jeu original. Pour connaître les améliorations apportées, voyez : https://sourceforge.net/project/shownotes.php?release_id=47712

Cossacks : Art of War

Ils ne s'arrêtent jamais et les voilà qui vont débouler sur nos PC. Eux, ce sont les cosaques du jeu. Bien, qu'il ne s'agisse guère que d'un RTS de plus, son environnement Europe de l'âge classique était suffisamment original pour attirer notre attention. L'add-on *Art of War* (Focus) prévu pour décembre, propose 5 nouvelles campagnes (impliquant notamment la Prusse, l'Autriche et l'empire ottoman). Une poignée de batailles historiques allant de Dunbar 1650 (guerre des Deux Roses) à Rimnik 1789 (guerre russo-turque). Ainsi que des nouveaux modes de jeux.

VIETNAM-SQUAD BATTLES

Apocalypse now ?

DERNIER avatar de la série des jeux HPS faits par John Tiller, *Vietnam* propose un changement assez radical par rapport aux autres.

Pascal DI FOLCO

Non seulement la période est « moderne » (1965-70), mais l'échelle est éminemment tactique – hex. de 40 m, tours de 5 minutes, unités représentant un véhicule, un *squad* ou un leader.

Le jeu propose 70 scénarios, dont beaucoup sont des « séries » représentant plusieurs phases d'un même engagement, ce qui donne un intéressant aspect opérationnel, même si ce ne sont que des enchaînements de scénarios sans influence les uns sur les autres. Et comme d'habitude avec les jeux HPS, la recherche historique est sérieuse, que ce soit au niveau des cartes ou des ordres de bataille, avec cette fois en plus la participation de vétérans du conflit à l'élaboration de plusieurs scénarios !

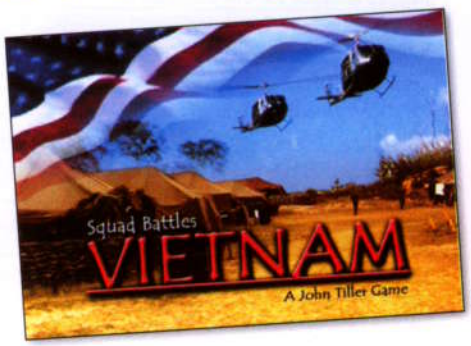
Évidemment vu le contexte, les engagements sont 9 fois sur 10 des opérations d'assaut ou de « nettoyage » US contre des Vietcongs embusqués/enterrés, le côté vietnamien étant finalement peu intéressant à jouer...

DU WARGAME À L'ANCIENNE

Le système de jeu, lui, est très nettement plus classique, le jeu utilisant le même moteur que la série *Panzer Campaigns* : hexagones et tours alternés – avec toujours des tirs d'opportunités défensifs gérés par la machine. La gestion des unités a cependant été enrichie : en plus de son effectif et son niveau de moral, les niveaux de suppression des unités sont plus nombreux : les tirs ennemis entraîneront d'abord la *disruption*, puis le *clouage* (statut *pinned*), le pire étant la démoralisation. Chaque état entraîne des limitations de mouvements et fait perdre de la puissance de feu. Et surtout, l'armement est géré au fusil près ! Une unité aura son complément d'armes historiques : M16, mitrailleuse M60, lance grenade M79 ou M203 pour les GI, armes soviétiques variées pour les Vietnamiens... Et chaque arme est suivie : type et nombre de munitions, armes au sol des soldats éliminés, état général d'efficacité, c'est presque trop.

Le jeu comporte aussi tous les véhicules utilisés, transports et blindés, avec là aussi une gestion fine de l'armement mais un modèle de combat antichars simplifié, par comparaison d'une puissance de pénétration et d'un niveau général de blindage. Les hélicoptères sont présents (difficile de s'en passer !) et jouent un rôle important dans de nombreux scénarios, ainsi que les supports – artillerie et aviation.

Le problème est que tout ce système de combat est assez opaque, peu expliqué dans la documentation, et l'interface n'est pas informative non plus : toutes les unités sont représentées par des « pions » avec un visage de combattant, tous quasi identiques et sans aucune valeur chiffrée, et l'effet des tirs est rarement connu, *brouillard de guerre* soit, mais là c'est franchement la purée de pois. On finit donc souvent par tirer et bouger un peu au hasard, et l'intérêt tactique s'en ressent.



Côté graphismes, il faut aussi signaler que la technique n'est pas à la hauteur : il n'existe que deux échelles de vue, en 2D uniquement : pour une fois que la vue 3D aurait eu un sens dans un jeu de cette série, elle n'y est pas !

Le résultat de tout cela est que des batailles a priori très alléchantes comme l'attaque de Hué ou la fameuse « Hamburger Hill » se déroulent assez platement, je bouge, l'autre tire, pan je riposte, je rebouge, des tonnes de clics sont nécessaires (pour chaque

En haut
un scénario " classique ", les GI mènent l'assaut à la descente d'hélicoptère ! On constate ici la faible lisibilité du champ de bataille : où sont les officiers ? Les armes de soutien ?

Ci-contre
plus rarement, ce sont les Vietcong qui attaquent, ici en prenant un détachement en tenailles.

VIET-NAM-SQUAD BATTLES

Qualités : thème original, rigueur historique, ordres de bataille complets.

Défauts : tour par tour manquant de rebondissements, graphismes et réalisation générale obsolètes.

LES DÉBUTS DE L'AIR CAVALRY

Le terrain, l'ennemi et la nature même de la guerre du Vietnam constituent des facteurs majeurs qui la différencient des conflits précédents. La tactique et les techniques d'application de la doctrine de combat américaine ont dû s'adapter à une nouvelle forme de combat. L'un des changements majeurs qui en a résulté est le développement du rôle de l'hélicoptère au combat.

Une idée de longue date

Au début des années 60, l'enveloppement vertical n'est pas une idée nouvelle, elle a en effet déjà été mise en application à plusieurs reprises pendant la 2e guerre mondiale, avec des fortunes diverses, en utilisant des unités parachutistes pour contourner les défenses ennemies.

Le Corps Expéditionnaire Français en Indochine a ensuite continué dans cette voie, en l'adaptant aux conditions particulières de l'Asie du Sud-Est et aux opérations de contre-insurrection. L'usage intensif des unités parachutistes d'élite a ainsi été le « joker » invariable des commandements successifs, pour dégager une garnison ou frapper le Viet Minh sur son terrain. Mais si le parachutage d'un ou deux bataillons pouvait renverser une situation locale, les inconvénients étaient de taille : le délai d'intervention (seules quelques pistes en Indochine pouvaient accueillir les moyens aériens nécessaires au transport d'un ou deux bataillons parachutistes), et surtout l'extraction après combat, qui obligeait souvent l'unité para à une marche forcée épuisante et hasardeuse avec le Viet Minh sur ses talons, pour rejoindre une zone sécurisée.

Le développement et les progrès de l'hélicoptère ont ensuite permis les premiers déplacements d'unités entières pendant les opérations d'Algérie où les Français expérimentèrent cette nouvelle évolution, pendant qu'aux Etats-Unis les premiers escadrons de Sky Cav (Cavalerie Aérienne) faisaient leur apparition dans les 82nd et 101st Airborne Divisions (1957).

L'engagement au combat

Des expérimentations plus poussées conduisent en 1965 à la formation de la 1st Cavalry Division (Airmobile), première grande unité entièrement aéromobile. Elle sera rapidement engagée au Vietnam, suivie en 1968 par la 101st Airborne, transformée sur le modèle de la 1st Cav. Mais l'aéromobilité au Vietnam ne se résume pas à ces deux unités prestigieuses, en effet chaque division US a en son sein un Armored Cavalry Squadron destiné à la reconnaissance, et celui-ci arrive au Vietnam avec une Air Cav Troop, véritable cellule de reconnaissance héliportée autonome. N'oublions pas non plus la 1st Aviation Brigade, unité indépendante que le commandant en chef peut mettre à la disposition des divisions US présentes sur le théâtre. Ainsi en 1966, la 1st Infantry Division qui opère dans le secteur au nord de Saigon a en moyenne autant d'hélicoptères disponibles que la 1st Cav grâce à l'appui de la 1st Aviation Brigade[1].

Dans les opérations offensives, *« la plus grande difficulté était souvent d'établir le contact avec l'ennemi. Ce n'était possible qu'avec des unités assez petites pour que l'ennemi se sente en position de force. Cela arrivait bien sûr souvent sur un terrain difficile choisi par l'adversaire, et pouvait se transformer rapidement en cauchemar pour l'unité engagée. A partir de là, la survie de vos hommes et le succès de l'opération dépendaient de la rapidité avec laquelle vous pouviez amener de la puissance de feu. »* [1]

C'est un des types de situation où l'hélicoptère se révèle précieux, il permet de déplacer jusqu'à plusieurs bataillons pour les porter rapidement sur les voies de retraite supposées de l'ennemi, tandis que des appuis directs et indirects aident à dégager l'unité du contact initial. Il permet donc de commencer la poursuite de l'ennemi avant même que celui-ci ne commence son repli.

Mais cette méthode a pour défaut d'être très coûteuse pour l'unité qui initie le contact, et qui joue en quelque sorte le rôle d'appât. L'un des types d'unités qui s'est révélé le plus apte à débusquer l'ennemi au Vietnam est l'Air Cav Troop, présente dans chaque Armored Cavalry Squadron (il y en a un dans chaque division US), dans chaque Air Cavalry Squadron (un par Corps d'Armée et par Airmobile Division) ou encore dans chaque Armored Cavalry Regiment (à la disposition du Corps d'Armée). Sa mission est clairement définie *« étendre par ses moyens aériens les capacités de reconnaissance et de sécurisation des unités au sol, et engager des actions offensives, défensives ou de retardement dans la limite de ses possibilités »*[2]. A cet effet l'Air Cav Troop est organisée comme une véritable unité de combat autonome, elle comprend en 1964 un PC et trois pelotons de combat :

- un peloton de reconnaissance aérienne comprenant 9 hélicoptères légers et 4 hélicoptères lourds équipés de missiles SS11 (ceux-ci seront rapidement supprimés devant l'absence de blindés nord-vietnamiens dans les premières années) ;
- un peloton d'infanterie héliportée à 4 groupes de combat et un PC, transportés par 5 UH-1B ;
- un peloton d'appui feu de 4 UH-1B armés, qui sera plus tard porté à 8 AH-1 Cobra.

Les tactiques

En pratique, le peloton de reconnaissance opère souvent par paire de 2 appareils (des OH-13S au début de la guerre puis des OH-6A) avec 2 gunships du peloton d'appui feu en soutien. Les hélicoptères légers volent à très basse altitude en cherchant à détecter des traces de déplacement ou des restes de campement, ou simplement à déclencher l'ouverture du feu ennemi. Si le contact est établi, l'hélicoptère léger peut riposter avec son M60 embarqué, le temps de se dégager. Il passe alors le relais aux hélicoptères armés qui peuvent réellement engager le combat grâce à leur armement plus conséquent (roquettes, miniguns 7.62mm, lance-grenades 40mm puis canon automatique de 20mm avec le AH-1G). Pendant ce temps le peloton d'infanterie est héliporté pour fixer l'ennemi jusqu'à ce que des troupes puissent être déployées en plus grand nombre. La mission des Air Cav Troop changera bien sûr avec le temps, notamment quand les forces US adopteront une posture plus défensive. Les pelotons d'infanterie héliportée des Air Cav Troop n'interviendront alors plus que pour récupérer des pilotes abattus en territoire ennemi [3].

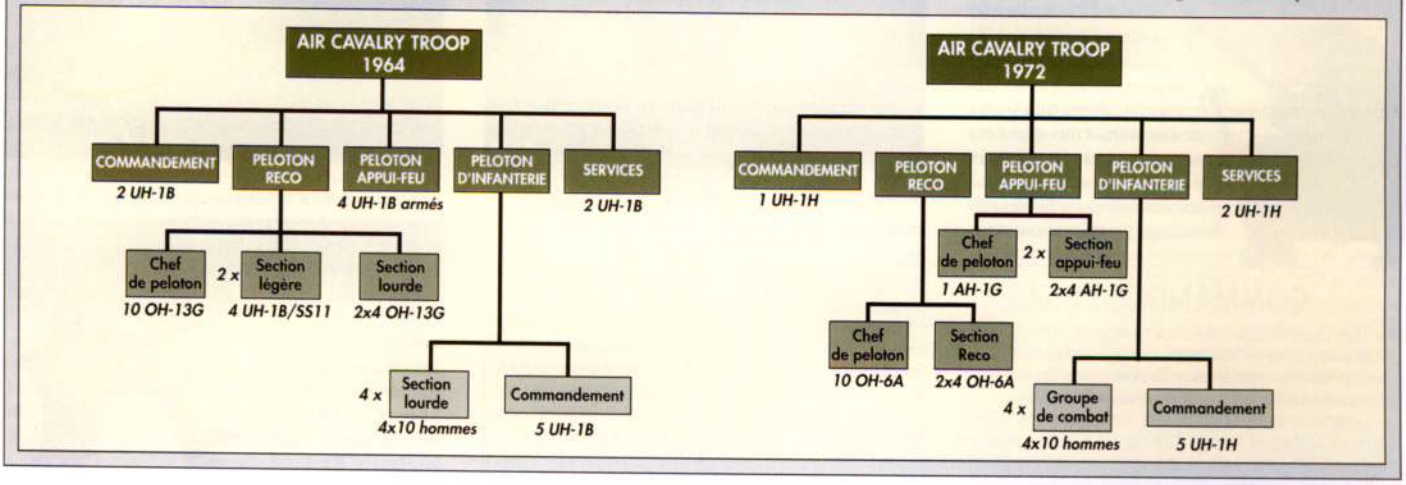
Les « Air Cav » obtiennent ainsi des résultats remarquables : le commandant du 11th Armored Cavalry Regiment déclarera que plus de 90% des combats de son régiment furent initiés par son Air Cav Troop tandis que celui de la 1st Cavalry Division attribue 50% des contacts de sa division à l'Air Cavalry Squadron.

Squad Battles : Vietnam vous permettra de jouer certains de ces engagements. Alors n'oubliez pas : *« Si vous n'entendez que des fusils qui vous tirent dessus, vous avez probablement affaire à une section ; si vous entendez des fusils et une mitrailleuse, c'est sans doute une compagnie ; et si vous entendez des fusils, une mitrailleuse et des mortiers, il s'agit sûrement d'un bataillon entier. Alors agissez en conséquence. Il n'est pas raisonnable pour une section d'attaquer un bataillon. »*[1]

C'est là que les hélicos peuvent vous tirer d'affaire! Utilisez-les à bon escient.

Joël MONTAGU

1 - Interview du général William Depuy, US Military History Institute.
2 - *US Army Command and General Staff College, Reference Book*, TOE.
3 - Winged Sabers – The Air Cavalry in Vietnam, LH Johnson, Stackpole Books.



tir, et les unités en ont jusqu'à 3 par tour, pour se jeter au sol/se relever, pour bouger, ramasser une MG, rallier...) et cela ne donne pas vraiment l'impression de l'enfer que devait être cette guerre. J'ai été assez surpris du déroulement de ces scénarios, m'attendant à des embuscades et des échanges de feu meurtriers et rapides, au lieu de quoi on a plutôt des batailles d'usure pour affaiblir l'adversaire avant de terminer l'assaut, ou alors je me faisais des idées sur le Vietnam ?

C'est donc un traitement très « jeu de plateau » que HPS nous propose : et évidemment, sur un thème tactique, on ne peut pas s'empêcher de faire le rapprochement avec LE jeu de référence, *Combat Mission*... et il n'y a pas photo, à tous points de vue CM est infiniment mieux fait, plus beau, plus prenant que *Vietnam* !

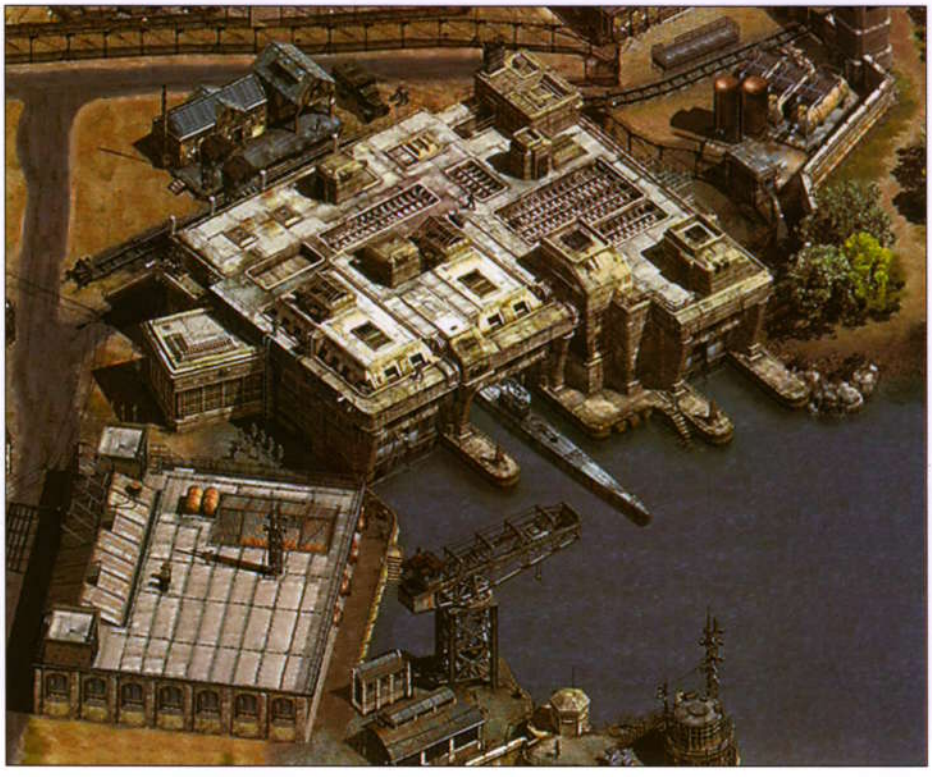
La volonté de bien faire, de plus sur un thème original, est perceptible dans *Vietnam*, mais avec un système de jeu et un moteur techniquement dépassé, la mayonnaise ne prend pas très bien, et c'est bien dommage ! On se prend à rêver de ce que serait un *Combat Mission : Vietnam*, mais ce n'est encore qu'un rêve pour le moment. ❐

Ci-contre
comme tous les jeux HPS, Vietnam dispose d'un éditeur d'ordres de batailles et de scénarios ... mais pas d 'éditeur de cartes !

COMMANDOS II

PLUS BEAU, plus grand. Après *Commandos*, voici *Commandos II - Men of Courage*, jeu de puzzle à thématique guerrière !

Jean-Claude BESIDA



Ci-dessus
Vue d'ensemble d'une base de sous-marins plus vraie que nature.

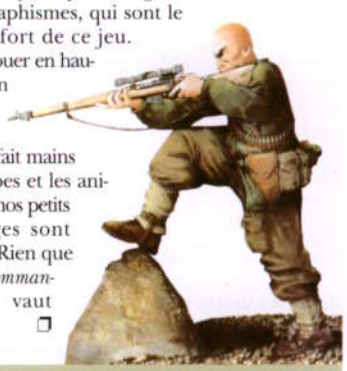
Ci-dessous
On rencontre de temps en temps un panzer. Evidemment, qui s'y frotte...

Vous êtes toujours à la tête d'un petit groupe de spécialistes chargés de la même mission : démonter morceau par morceau les défenses d'une base allemande pour aller voir à l'intérieur. Furtivité, et bon séquençage des actions était au menu du I, avec ce que cela implique de frustration tant qu'on n'avait pas compris LA bonne marche à suivre pour chaque mission ; 1 : ramper mais sans laisser de traces dans la neige, 2 : tuer la sentinelle mais sans faire de bruit, 3 : assommer le garde, 4 : monter dans la jeep, etc...

Le principe de base du jeu n'a pas changé d'un pouce. Si vous n'aimez pas, passez votre chemin, ce jeu n'est pas pour vous. Si vous aimez ce genre vous allez vous régaler. Désormais les missions se passent dans tous les décors, de l'Arctique à la jungle de la rivière Kwaï en passant par la Tour Eiffel et la forteresse de Colditz. Surtout on peut désormais accéder à l'intérieur des bâtiments et y jeter un coup d'œil...ou une grenade. Quelques nouveaux arrivants sont venus renforcer l'équipe de choc de *Commandos I*. Un voleur qui n'a pas son pareil pour escalader les poteaux télégraphiques, entrer dans les bunkers par la moindre fissure ou forcer une serrure. Un bull-terrier (pourquoi choisir un chien aussi moche ?) bien pratique pour rapporter des menus objets à la barbe de l'ennemi. Une aguicheuse russe qui manie aussi bien le rouge à lèvres pour distraire les sentinelles que la bouteille de schnaps pour les assommer...

Ci-dessus Infiltration sous le pont de la fameuse rivière Kwaï

Le *gameplay* n'a pas changé, mais il faut dire un mot des graphismes, qui sont le vrai point fort de ce jeu. On peut y jouer en haute définition et zoomer à volonté. Les décors fait mains sont superbes et les animations de nos petits personnages sont bluffantes. Rien que pour ça, *Commandos II* vaut le détour. ❐



COMMANDOS ET SAS

Les actions dépeintes dans *Commandos II* sont certes très amusantes et hautes en couleurs, mais elles n'ont qu'un lointain rapport avec les opérations des véritables commandos de la Deuxième Guerre mondiale.

Rappelons que l'origine des commandos est la décision de Churchill en juin 1940 de continuer la lutte en Europe. En raison de la faiblesse des l'armée britannique et de l'impossibilité d'un débarquement à moyen terme, les actions impliquant de petits effectifs vont être privilégiées.

L'armée (dès 1940) et la marine (à partir du printemps 1942) vont créer plusieurs Commandos d'une cinquantaine d'hommes chacun. A cause de la nécessité d'un débarquement surprise et d'une évacuation rapide par bateau, ces unités vont effectuer essentiellement des raids sur des zones côtières. Ainsi, l'opération Claymore est un raid sur les îles arctiques Lofoten au large de la Norvège, où le Commando 4 capture 280 Allemands pris par surprise en mars 1941. L'opération Ironclad est la capture de Diego Suarez à Madagascar contre les Français en mai 1942. Autre opération fameuse, l'opération Chariot sur Saint-Nazaire (mars 1942) qui met hors service le dock « Normandie » destiné au Tirpitz. Cette opération engage 600 commandos et un destroyer.

Les SAS ne doivent pas être confondus avec les Commandos. L'intuition de Stirling et Lewe est d'utiliser des effectifs beaucoup plus réduits : une équipe de SAS comporte typiquement 5 hommes. Leur première action réussie a lieu en décembre 1941 lorsque deux équipes SAS réussissent à détruire 90 appareils de la Luftwaffe en 15 jours. Pour cette opération d'éclat, ils reçoivent l'aide des spécialistes du LRDG qui les convoient à partir de l'oasis de Jalo. Cette dernière formation, créée en juillet 1940 par les néo-zélandais, se spécialise dans la navigation dans le désert pour des actions liaison et de reconnaissance en profondeur. Les opérations des SAS, beaucoup plus agressives, perturbent d'ailleurs sensiblement les habitudes du LRDG à cause des mesures de sécurité allemandes renforcées après les raids des hommes de Stirling...Un bilan des opérations SAS au cours de la guerre se monte à 7733 pertes allemandes, 4784 prisonniers, 700 véhicules détruits ou capturés, et 164 voies ferrées coupées.

Rappelons enfin que les Commandos de l'armée et de la Navy ainsi que les SAS se battent en uniforme, alors que les hommes et femmes du SOE, parachutés pour aider la Résistance, accomplissent leur mission en civil.

COMMANDOS II

Qualités : Graphismes somptueux, décors soignés, variété des missions.

Défauts : La complexité des missions et le nombre des raccourcis-claviers à connaître par cœur en rebutera plus d'un.

PARAISSANT en pleine actualité dramatique, *Divided Ground* nous invite à nous pencher sur la question brûlante des guerres israélo-arabes. *Decisive Action* est de son côté, une curiosité à réserver aux mordus, qui veulent connaître de l'intérieur le détail du maniement d'un Corps d'Armée moderne.

Théophile MONNIER
et Jean-Claude BESIDA

LA GUERRE MODERNE
Divided Ground et Decisive Action

Divided Ground, jeu tactique consacré au Proche-Orient utilise le bon vieux système de *East Front*. Il traite de l'ensemble des guerres israélo-arabes, de la première guerre d'Indépendance de 1948 à la guerre du Kippour en 1973. La période traitée est donc très vaste, ce qui implique évidemment une grande évolution des matériels. Comme la série *Campaign* (*East* et *West Front*) se limitait à la Seconde Guerre, *Divided Ground* atteint vite ses limites avec l'introduction des premiers armements modernes, mais bon, à cette échelle, la plupart des cas particuliers (missiles, aviation) peuvent être résolus de façon abstraite, comme une sorte de super-artillerie en tir direct ou indirect.

Quatre campagnes et 24 scénarios sont proposés, avec les principaux engagements de chaque conflit, mais le générateur et l'éditeur de scénarios permettent de créer des batailles à la demande. Le système de campagne relient entre eux des scénarios jouables séparément, avec un système de renforts et de promotion.

THEME ORIGINAL, SYSTEME DÉPASSÉ

L'échelle de jeu est celle de la section, un point de force représentant un groupe de combat ou un char, les QG supérieurs et chef de section étant représentés séparément. Il s'agit bien sûr d'un jeu en tour par tour, avec tirs d'opportunité et points d'action pour le mouvement et le combat. On trouve peu d'éléments particulièrement originaux : les chefs de section influencent le combat et les ralliements quand ils sont empilés avec une unité, les QG de compagnie ou de bataillon affectent le ravitaillement en munition quand les unités sont à porté de commandement.

Divided Ground comporte tous les ajouts successifs des différents extensions d'*East Front* (de *West Front* à *Rising Sun*), comme le combat de nuit (avec des règles particulières de mouvement et l'utilisation de fusées éclairantes) ou le parachutage. Le jeu est praticable en réseau ou par échange de fichier par mail.

La série *Campaign* n'a clairement pas renouvelé le jeu d'histoire PC, mais elle offre un grand choix de scénarios avec un système simple, accessible à tous et plaisant. *Divided Ground* doit être considéré comme un jeu dépassé d'au moins deux ans, mais il présente l'immense avantage d'être le seul à couvrir les guerres israélo-arabes, avec certains engagements de 1948 ou 1956 particulièrement intéressants.

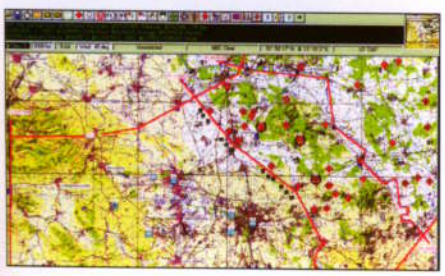
ECOLE DE GUERRE

Decisive Action, publié par HPS, n'est pas, à l'origine, un wargame commercial. Il a été conçu comme un outil pour aider les stagiaires de l'U.S. Army Command and General Staff College à tester leurs idées de manœuvres sur leur PC personnel. Une aide pour les devoirs à la maison en quelque sorte...

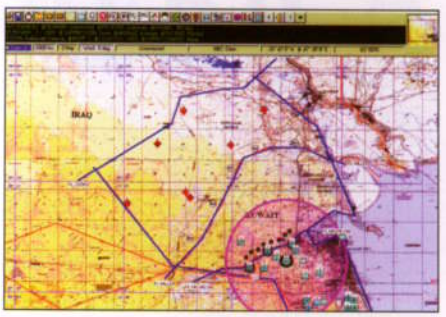
L'interface du jeu malgré un abondant jargon OTAN - US Army, est relativement simple, voire même rustique. Le jeu vient avec une poignée de scénarios ou un ensemble de forces US rencontre des OPFOR (comme on dit) équipées à la soviétique pour des engagements à l'échelle du Corps d'Armée. Outre des scénarios au NTC de Fort Irwin, on a un remake de la guerre du Golfe et une confrontation entre forces mécanisées en Allemagne dans la grande tradition des exercices des années 1970-1980 (avec usage du nucléaire tactique et des armes chimiques pour faire bon poids).

Le jeu est livré avec un éditeur de scénario et d'unités qui permet de créer des engagements à partir d'une carte routière scannée comme fond du tableau. La saisie de quelques coordonnées géographiques permet de mettre à l'échelle le scénario et de régler la vitesse des unités. Par rapport à Brigade Combat Team (autre jeu très similaire mais à l'échelon inférieur, réalisé par un officier d'artillerie), ce jeu met moins l'accent sur les postures tactiques des unités élémentaires et est plutôt sommaire sur les détails (condition d'ouverture du feu, types de munitions d'artillerie par exemple). Il est en revanche lumineux et pédagogique pour illustrer les points-clefs des engagements de grandes unités aujourd'hui. Par exemple, l'intérêt vital d'avoir une bonne image du champ de bataille (au moyen de drones, d'unités de reconnaissance au sol et d'unités spécialisées de guerre électronique notamment). On y apprend aussi l'efficacité des frappes sur quelques cibles-clefs (QG, convois de ravitaillement, défenses antiaériennes, artillerie) pour structurer à son avantage un champ de bataille en désorganisant l'adversaire.

Un jeu très intéressant, mais d'une approche fort spartiate et qu'on aurait aimé plus précise sur certains points : la guerre aérienne, par exemple, est rendue de façon minimale, et les effets du terrain sont bien sommaires. Jeu en solo contre une IA scriptée par le concepteur du scénario, ou par e-mail entre deux joueurs. ❐



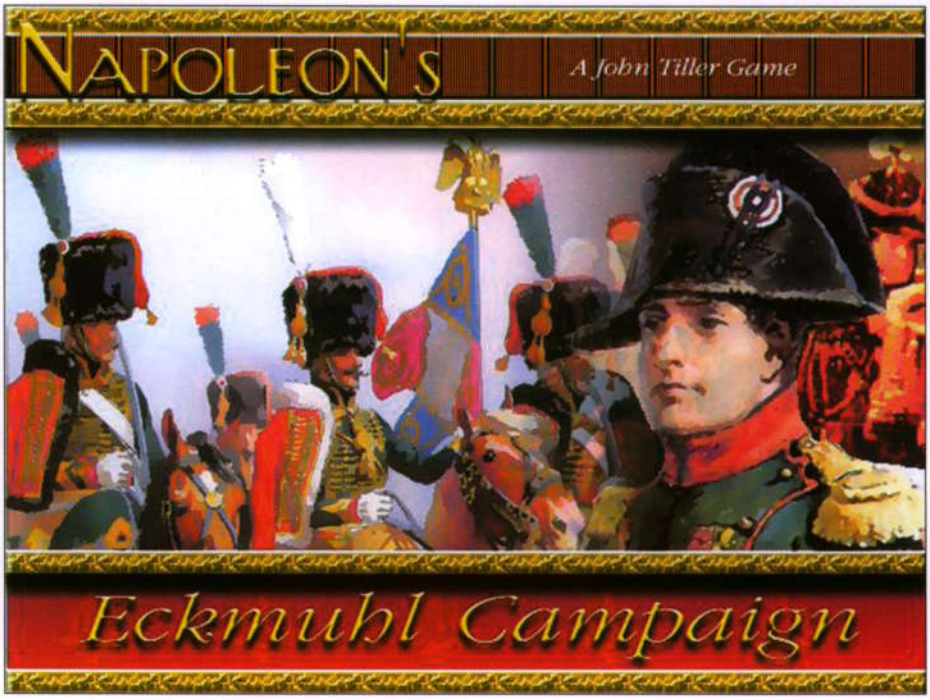
En titre
les unités israéliennes progressent dans la vieille ville de Jérusalem, dominée par l'esplanade des Mosquée. Le graphisme est plus qu'acceptable, supérieur en tout cas aux effets sonores du jeu !



En haut à droite
La 55 DI américaine défend Koweït City. En violet, la zone couverte par le bataillon de guerre électronique.

Ci-contre
La 3e Armée de Tanks marche sur Leipzig.

1809 CAMPAIGN ECKMÜHL



VOULANT profiter de l'engagement massif de la Grande Armée en Espagne, l'Autriche déclare la guerre à la France en 1809, pour la quatrième fois depuis 1792.

Jean-Claude BESIDA

L'Archiduc Charles, à la tête d'une armée réorganisée de 200 000 hommes, traverse l'Inn et prend l'offensive dès le 10 avril en Bavière. Davout, isolé à Ratisbonne avec son III[e] corps d'armée est dès lors en grand danger. L'armée française est dangereusement dispersée...

Cette situation de départ fait l'objet d'une excellente reconstitution publiée par HPS. Le jeu propose une douzaine de scénarios historiques représentant les engagements majeurs de cette campagne : Landshut, Ratisbonne, Abensberg, Teugn-Hausen, Alt-Eglofsheim, Eckmühl. Si l'on compte les variantes on n'a pas moins d'une trentaine de batailles à se mettre sous la dent, d'une durée variant entre 16 et 80 tours. L'échelle du jeu est désormais bien établie : 100 mètres par hexagone, la batterie et le bataillon pour unité de base.

Ci-dessus
Une division française marche sur le 7[e] CA autrichien sur les approches ouest d'Eckmuhl.

Les mécanismes du jeu, bien rodés sont connus. Attardons-nous un peu sur les nouveautés bienvenues. Outre la possibilité de créer des détachements de tirailleurs à partir des meilleurs régiments d'infanterie, on peut maintenant éclater la cavalerie en escadrons pour la reconnaissance. Cela donne une nouvelle dimension, surtout dans le scénario monstrueux (540 tours) « Eckmühl in one battle » avec le brouillard de la guerre permanent. Par ailleurs, les types de troupes sont assez variées : le niveau va des milices autrichiennes (qui ne peuvent se mettre en carré ni se déployer de tirailleurs) jusqu'aux fantassins d'élite (qui peuvent se déployer en ligne étendue et couvrir deux hexagones). Du côté de la cavalerie, on retrouve la cavalerie lourde (meilleure en mêlée), les lanciers (bon en attaque mais désavantagés en défense), l'artillerie à cheval (qui peut bouger et se mettre en batterie dans le même tour).

L'IA est correcte, sans plus. On tire évidemment le maximum de ce jeu en jouant par e-mail (avec résolution automatique des tirs défensifs). Le jeu de campagne se présente sous deux formes. On a d'une part la campagne liée : après quelques choix stratégique simples, les joueurs jouent une série de batailles et de variantes, liés entre eux. Le résultat d'une bataille ouvrant des scénarios alternatifs. On a d'autre part une mégacampagne de 540 tours se déroulant sur une seule carte allant de Ratisbonne à Landshut (70 km du nord au sud). A mon sens, c'est cette campagne qui est la plus intéressante, car les joueurs ont toutes les cartes en main. L'Autrichien qui attaque en force va essayer de frapper très vite les forces françaises dispersées, alors que le Français doit gagner du temps, tenir quelques ponts clefs, concentrer ses forces présentes, attendre ses renforts et Napoléon avant de contre-attaquer. Cela implique des décisions beaucoup plus difficiles à rattraper que dans les batailles individuelles où on a tout son monde sous la main : si votre corps a ses divisions déployées au mauvais endroit, il faudra quelques dizaines de tours pour le regrouper là où on a besoin de lui. D'où l'intérêt de la reconnaissance. Évidemment, il faut de la persévérance. ❐

Ci-dessus
Friant au nord et Saint Hilaire (dans les bois à l'est) attaquent la division Lusignan, isolée en avant du 3[e] CA autrichien.

LA BATAILLE D'ABENSBERG LE JOUR OU NAPOLÉON REPREND LES CHOSES EN MAIN

Deux éléments vont permettre de rétablir la situation. Le sens de l'initiative de Davout sauve tout d'abord le III[e] corps. Le vainqueur d'Auerstaedt ne se pose pas de question, il se fraye seul un chemin, sur plus de 25 kilomètres, au beau milieu de l'armée ennemie, pour aller rejoindre à Abensberg, le VII[e] corps du Maréchal Lefebvre. Napoléon, conscient de la gravité du contexte, fait route à bride abattue de Paris, pour prendre directement le commandement : Berthier, excellent chef d'Etat-Major, n'était pas le chef qu'il fallait. Napoléon prend les rênes d'une Grande Armée, enfin concentrée, le 20 avril.

Il organise sa gauche, entre Abensberg et Tengen, avec Davout (divisions Friant et St Hilaire, cuirassiers de St Sulpice). Le centre est sous Lannes (divisions Morand et Gudin, cuirassiers de Nansouty, Bavarois du corps Lefebvre, Würtembourgeois du corps Vandamme). Il est déployé entre l'Abens et l'Ilm. Enfin, la droite, confiée à Masséna, est à Pfaffenhofen. La vigoureuse attaque de Napoléon repousse et sépare les différentes ailes de l'armée autrichienne, prise par surprise par l'ampleur du retour offensif français : Hiller (aile gauche) est reconduit vers Landshut, Charles et l'aile droite doivent se replier vers Eckmühl.

Sans entamer sérieusement les troupes de l'Archiduc, qui déplore tout de même plus de 7000 hommes hors de combat, Napoléon vient de démontrer encore une fois que sa présence sur le champ de bataille était suffisante pour faire basculer les événements. Abensberg marque fortement les esprits et le moral des deux armées : l'Empereur est bel et bien de retour et ce sera bientôt la victoire d'Eckmühl !

Frédéric BEY

1809 : CAMPAIGN ECKMÜHL

Qualités : Une série solide, un jeu riche et d'une durée de vie illimitée grâce à l'éditeur, musiques sympathiques.

Défauts : Interface non renouvelée, les marches ne fatiguent pas les troupes et ont peut les bouger jour et nuit sans pénalités directes.

CETTE RENTRÉE, les trains sont à l'honneur. Après le Train Simulator de Microsoft, voici un logiciel qui reprend le flambeau de la simulation ferroviaire là où le vénérable 1830 l'avait laissé.

Jean-Claude BESIDA

RAILS ACROSS AMERICA

Rails Across America (RAA), édité par Strategy First, est pour l'instant disponible outre-Atlantique seulement. Il n'est pas centré sur la gestion des trains (même si on a droit à toutes les locomotives qui ont jalonné la conquête de l'Ouest). Il s'agit plutôt de se tailler un empire ferroviaire sur le continent américain de 1835 à 2040. Le joueur a le choix entre plusieurs scénarios (les débuts, les transcontinentaux, la guerre civile...) et plusieurs adversaires plus ou moins doués, retors et agressifs. On peut bien sûr jouer seul contre l'IA ou à plusieurs sur internet.

Au début de la partie, le joueur se retrouve avec un capital et une ville de départ. Vite, il faut construire une première ligne profitable, choisir une locomotive pour le fret et une autre pour les passagers, recruter un manager pour s'occuper de la ligne ou la suivre personnellement. Ensuite, la construction est lancée, les dollars s'en vont. Il faut songer à emprunter...mais les taux ne sont pas très attractifs. Alors on hâte les travaux pour que l'exploitation de notre première ligne commence rapidement. Pendant ce temps, on surveille ses concurrents qui, en fonction de leur tempérament et de leur région de départ, zèbrent à toute vitesse le continent de nouvelles lignes ou progressent prudemment en rentabilisant leur réseau sur un petit nombre de liaisons.

ON NE DORT PAS DANS LA LOCOMOTIVE !

Parfois, ils vous déclarent la guerre et les attaques se succèdent : raid boursier, grèves à répétition, inspections administratives qui font prendre du retard, maires qui refusent l'accès à leur ville...Heureusement, vous disposez de ce même genre de carte et, bien utilisées, elles peuvent s'avérer redoutables. Une grève déclenchée chez un concurrent alors qu'il vient juste de terminer une ligne coûteuse et qu'il a un prêt à rembourser l'aidera à faire un pas vers la banqueroute ou à vendre ses lignes aux enchères. Ce système des cartes d'influence sert aussi à donner de la souplesse au système économique. Par exemple, on peut convaincre quelques industriels de s'installer dans vos patelins perdus du Middle-West et rentabiliser votre trafic-fret d'un seul coup. On peut aussi tenter de racheter les quelques lignes indépendantes qui apparaissent spontanément au cours de la partie et on le don de bloquer la progression de votre réseau (chaque ville ne peut accueillir qu'un petit nombre de lignes). Le jeu est en temps continu, que l'on peut accélérer et ralentir à volonté, ce qui s'avère parfait pour se concentrer sur la gestion de son réseau.

Grâce à un modèle économique simple mais performant qui alterne les phases d'expansion et les crises, le joueur ne peut pas s'installer dans une routine planplan et construire ses lignes. En phase de récession, la rentabilité des lignes diminue (moins de fret, moins de passagers) et il faut fermer des lignes, virer des managers, acheter des locomotives plus efficaces, se concentrer sur ses liaisons les plus rentables pour renverser la courbe inexorable des bénéfices. En phase d'expansion au contraire, pour peu qu'on obtienne des prêts intéressants, on se montrera audacieux et on lancera les grandes lignes transcontinentales coûteuses, pas rentables avant longtemps mais qui font gagner du prestige. C'est le moment de relier les villes éloignées, dans les Rocheuses, au fin fond de la Prairie, ou dans les déserts mexicains. Ce sont de bons investissements à long terme, mais il faut avoir les reins solides pour les faire. Le joueur est ainsi sans cesse sur le fil du rasoir : il frémit en voyant que des investissements colossaux mettent du temps à être rentable ; il bondit de joie en voyant sa première ligne gagne de l'argent...

Vous aurez compris qu'on à affaire à un superbe et authentique jeu de stratégie. ❑

En titre
L'arrivée du transcontinental à San Francisco !

Ci-dessus
L'écran détaillé de gestion d'une ligne. On choisit la loco, on surveille la congestion de sa ligne et on prend les moyens d'y pallier (double ou triple voie, signalisation, électrification), et on surveille sa rentabilité.

En bas à droite
Le Nord-Est est sans conteste la région la plus industrialisée au début de la période, donc aussi celle qui est la plus rentable.

RAILS ACROSS AMERICA

Qualités : Système robuste et clair, interface limpide et très fonctionnelle, modèle économique logique et performant, actions variées et rebondissements assurés font qu'on ne s'endort pas dans sa locomotive.

Défauts : Le jeu de cartes d'influence aurait mérité un peu plus de chrome, musique country lassante après quelques boucles, jeu limité au continent américain. Ce ne sont que des trains.

ETABLISSEZ un empire commercial à travers les âges avec ce superbe jeu de commerce. Un jeu de gestion pur et dur parfaitement réalisé et qui renouvelle le genre !

Théophile MONNIER

TRADE EMPIRES

La magie du commerce

Si *Trades Empires* est édité par Eidos, l'éditeur britannique de *Tomb Raider*, ce qui est plutôt étonnant, ce jeu est l'œuvre de Frog City, auquel on doit déjà les deux *Imperialism* édités chez SSI, un excellent jeu de développement au XIX[e] siècle.

Les principes du jeu sont relativement simples : le joueur représente une famille de marchands et doit mettre en place des routes commerciales entre centres de production et localités, cela à travers plusieurs époques historiques allant de l'Antiquité au XIX[e] siècle. Précision importante, *Trade Empires* est en temps continu « pausable » à souhait (avec accès à toute l'interface). Indispensable pour réfléchir en paix !

Tout le jeu repose sur un principe d'offre et de demande, le prix des marchandises évoluant constamment selon l'importance de l'offre, et le joueur doit donc veiller à acheter aux plus bas prix produits ou matières premières, et les transporter vers des marchés où il existe une demande la plus importante possible. La principale action du joueur – et pratiquement la seule – consiste donc à mettre en place des routes commerciales, représentées par des marchands qui vont automatiquement faire un itinéraire entre les marchés pour acheter et vendre. Une fois mises en place, certaines routes commerciales « roulent » toute seule (c'est le cas pour les produits agricoles) mais d'autres doivent être constamment surveillées, c'est le cas des produits dits de luxe, car la demande varie constamment et il faut veiller à ne pas saturer le marché pour ne pas voir les prix s'effondrer. En bon gestionnaire, le joueur doit donc maintenir les prix en entretenant la demande. Par exemple, dans le premier scénario situé en Chine antique, le joueur doit acheter de la soie, la transporter et la revendre au tisserand, racheter le tissu que celui-ci fabrique et l'emporter dans les villes pour le revendre avec un bon bénéfice. Bien sûr, l'idéal est de réussir à faire ce genre d'opérations de façon la plus automatique possible, en optimisant les déplacements des marchands et en revendant à chaque fois avec le meilleur profit.

Et si le joueur commence les premiers scénarios seul sur la carte, il se retrouve vite en concurrence avec d'autres familles, qui vont utiliser les mêmes centres de production et chercher à acheter et vendre les mêmes produits...

En titre
Les routes maritimes ne sont bien sûr pas ignorées et permettent de ramener, parfois de très loin comme ici en mer Egée, des produits exotiques pour le bienfait de ses concitoyens...

Ci-contre
Le scénario Rome est le plus complexe du jeu, un véritable défi d'organisation ! Mais quel plaisir de voir ses marchands arpenter l'Empire !

LE COMMERCE, C'EST LA GUERRE !

Plusieurs éléments viennent enrichir le jeu. Tout d'abord, les villes, centres de profit potentiel car grandes consommatrices de biens, ne peuvent se développer que si leur demande sont satisfaites, il faut donc fournir des biens pour que la population se développe, mais pas trop, pour ne pas faire baisser les cours. De même, de nouveaux besoins, et donc de nouveaux produits, apparaissent régulièrement en cours de partie, exigeant de créer de nouvelles routes commerciales. Enfin, dans chaque scénario, de nouvelles technologies ou biens sont proposés à l'achat au joueur, comme le chemin de fer, la joaillerie, le fer, etc.

Même si les principes peuvent sembler simples, une foule d'éléments stratégiques doivent être pris en compte : faut-il investir dans des technologies coûteuses ou prospérer sur ses marchés captifs ?, faut-il avoir le monopole des matières premières pour les vendre aux autres marchands, quitte même à acheter les centres de production, ou faut-il mieux commercer dans les produits de luxe les plus profitables ? De la Grèce à l'Angleterre victorienne, les défis ne manquent pas, d'autant que le placement des ressources et des villes est aléatoire à chaque partie (même sur un même scénario). Attention, dans les parties un peu difficiles, c'est la prise de tête assurée pour organiser ses réseaux de transport, mais la fortune est à ce prix !

L'interface de *Trade Empires* est incroyablement performante, et regorge d'aides jeu, d'indicateurs, de tableaux faciles à faire apparaître. Pratiquement chaque élément du jeu présente des informations spécifiques qui s'affichent en bas d'écran, et le choix des couleurs, des symboles, des indicateurs positifs ou négatifs fait montre d'une volonté de faciliter la vie du joueur tout en l'invitant à s'impliquer. Une réussite !

Superbe, incroyablement riche, très agréable à manipuler, *Trade Empires* est clairement la surprise du mois pour tous les fans de jeu de commerce. Le rôle du joueur se limite un peu trop à la gestion de ses routes commerciales, et un peu de finance ou d'urbanisme n'aurait pas fait de mal, mais les amateurs de *Caesar* ou de *Railroad Tycoon* vont se régaler ! ❐

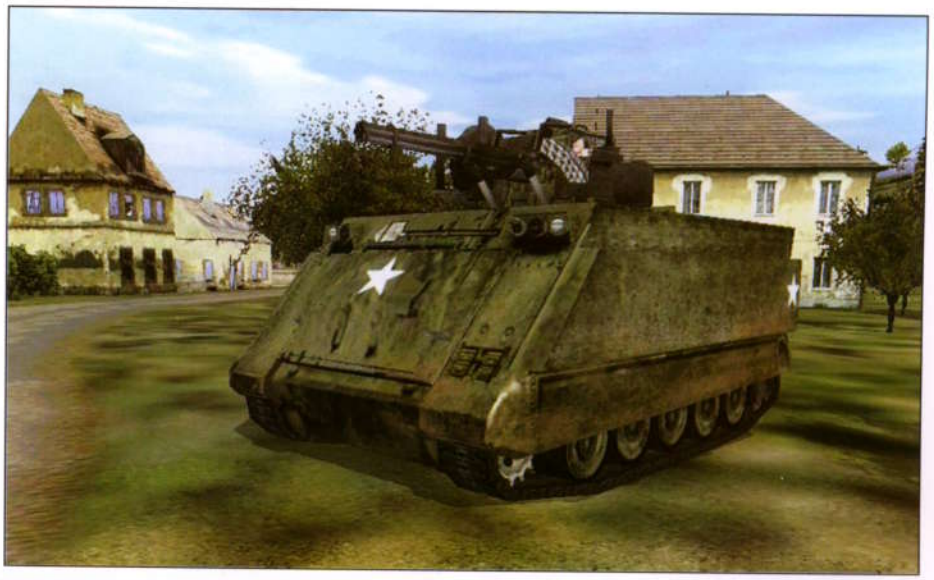
TRADE EMPIRES

Qualités : superbe jeu de commerce sur une vaste période de temps, extrêmement agréable à manipuler, mécanismes très intéressants.

Défauts : actions du joueur pratiquement limitées à la gestion des routes commerciales.

Trade Empires est uniquement disponible à la vente en version import.

JEU RICHE mais dont l'approche n'est pas facile, *Operation Flashpoint* nous a paru mériter quelques pages supplémentaires d'analyse. De la notion de réalisme aux enseignements tactiques du jeu, en passant par la conception de missions intelligentes, nous vous invitons à mieux comprendre ce logiciel.



OPERATION FLASHPOINT

Le camp d'entraînement

Olivier BLANC

En effet, qu'apporte *Operation Flashpoint* de plus par rapport aux « quake-like » ? Contrairement à ce que certains semblent penser, « faire du frag » est ici tout sauf intéressant. Accomplir sa mission, rester en vie, appliquer des tactiques poussées, se sentir faire partie d'un groupe soudé, sont davantage du ressort de cette simulation. A côté de *Steel Beasts* ou *Combat Mission*, *OPF* s'inscrit donc dans cette lignée de jeux traitant avec sérieux de la chose militaire et se fait donc une certaine idée du réalisme

Pour parler de ce « réalisme » poussé de *OPF*, pour l'infanterie en tout cas, les militaires d'active sont probablement les mieux placés. C'est ainsi qu'au détour d'un site internet consacré à l'édition de scénarios (www.concept-5.com/ofp), on apprend que deux missions, se voulant démontrer le réalisme possible du jeu, ont été créées par un lieutenant d'active de l'armée australienne, Peter Morrison, pour « tester » la compatibilité d'*Operation Flashpoint* avec une utilisation plus professionnelle. D'après lui, *OPF* permet de modéliser quelques tactiques « réelles » de l'infanterie telles que : la reconnaissance, le dispositif en profondeur (attaque/défense), la coordination des appuis, la gestion des renforts (amis/ennemis), les zones de regroupement, et le trinôme assaut/appui/couverture. Tout cela en fait un logiciel crédible pour l'entraînement de l'infanterie jusqu'au niveau de la compagnie. Pour nous rendre compte de ces possibilités, nous allons utiliser une des petites missions d'entraînement du lieutenant, ce qui aura un double intérêt : lors de la conception du scénario, appréhender la tactique au niveau de la section, puis lors du jeu la tactique au niveau du groupe. Un commentaire complet de cette mission est disponible ici : www.concept-5.com/ofp/Tutorials/snypir_tut/snypir.shtml. Vous pouvez télécharger la mission en question avant de lire ces lignes, elle ne fait que quelques kilo-octets. Au passage, sachez que la campagne solo du jeu est téléchargeable en version « décryptée », c'est à dire que vous pouvez l'ouvrir sous l'éditeur pour en apprécier les mécanismes. Très utile pour comprendre par l'exemple comment a fonctionné une mission que vous avez aimé !

Ci-contre
Lors de la reconnaissance, essayez de déterminer la nature exacte du dispositif adverse pour éviter toute mauvaise surprise...

CONCEVOIR UNE MISSION D'ENTRAINEMENT

L'éditeur d'*Operation Flashpoint* est puissant mais peu intuitif, aussi allons-nous dire quelques mots d'introduction sur ce sujet. L'important, devant le fouillis de la chose, est d'être méthodique et patient. En premier lieu, avoir une idée assez précise de ce que l'on attend du déroulement de la mission. Ici, nous allons organiser un assaut, avec reconnaissance, regroupements préalables, dispositif en profondeur, tirs d'appui et couverture. Il faut garder à l'esprit que les combats de rencontre sont rares en réalité, et que la dynamique d'une campagne est plus axée sur le couple attaque/contre-attaque. Pour jalonner le travail dans l'éditeur, appliquez immédiatement des marqueurs, en prenant soin d'adopter un code-couleur vous facilitant la tâche.

Ajoutez ensuite les forces amies, puis ennemies. Les forces amies sont ici composées d'une section complète, avec trois groupes d'une dizaine de soldats chacun (Alpha, Bravo, Charlie), plus un petit PC de section. Le plan consiste, après regroupement, à envoyer Alpha et Bravo à l'assaut, pendant que Charlie demeure en réserve. Placez les groupes en conséquence, et vous en avez fini avec la composante stratégique de la chose... les difficultés commencent. Dans OPF, le concept important est celui de déclencheur, c'est celui qui met en relation les divers éléments de la mission sur le mode « si x, alors y » : des enchaînements les plus simples (si tel élément arrive à tel endroit, alors tel autre élément se met en marche) aux plus élaborés. Dans les cas complexes, les commandes sont en anglais, aussi vaut-il mieux être bilingue. Par exemple pour gérer les renforts alliés, on décide que le groupe Charlie entrera en action dès que Alpha ou Beta sera réduit à 4 hommes. La ligne à rentrer est : « WEST CountSide Units Alpha <5 OR WEST CountSide Units Bravo < 5 ».

Ci-dessus
Vue d'ensemble de ce que le joueur observe lorsqu'il découvre sa carte de mission : le code couleur désigne en rouge l'objectif final et les unités ennemies, en bleu ce qui a trait à notre groupe, et en vert les unités amies.

Pas facile quand il existe des centaines de commandes disponibles et que rien n'est expliqué dans le manuel ! Heureusement, des sites Internet (voir encadré) vous aideront. Pour notre part, nous ajoutons par rapport à la mission originale une mitrailleuse lourde en défense, pour corser l'assaut, supprimons le barrage d'artillerie, et rajoutons dans et autour du village des civils... afin d'apprendre à maîtriser son feu. Cela fait, nous nous arrêtons à ce niveau de complexité pour cet article, et essayons notre mission.

Ci-contre
Lors de la reconnaissance, essayez de déterminer la nature exacte du dispositif adverse pour éviter toute mauvaise surprise...

Puis vient l'assaut, c'est la partie véritablement « action » de la mission... normalement très brève. Car l'important est d'être mobile et de capturer le terrain. Tuer l'adversaire est considéré comme secondaire, et il faut à tout prix éviter qu'un combat ne se résume à un duel – très aléatoire et très coûteux en hommes – de puissances de feu. Apprenez tout de même à tirer correctement : n'oubliez pas d'utiliser les optiques de votre arme, et passez en mode rafale contre des cibles mouvantes. Pour votre sécurité, ne confondez pas couvert et dissimulation : derrière un buisson, vous êtes à l'abri des regards ennemis, mais pas d'un rafale de mitrailleuse... Espérez aussi que Bravo fera correctement son travail, ou bien vous serez pris entre deux feux. Si l'assaut s'éternise, c'est perdu, cela veut dire que vous êtes cloué au sol et que le feu de l'adversaire finira à un moment ou à un autre par vous faucher ! Cependant, si vous êtes suffisamment déterminé, Larche devrait être à vous

SUR LE TERRAIN

Nous recevons notre ordre de mission : « *groupe Alpha/1re section, vous devez prendre d'assaut et capturer Larche d'ici 9h00, pour permettre à la 2e compagnie de débarrasser le nord de Malden de la présence soviétique. Vous agirez de concert avec le reste de votre section, Bravo participant à l'assaut à vos côtés, Charlie restant en réserve* ». Et nous voilà sur le terrain en vue à la première personne...

Notre première tâche est de conduire une reconnaissance du dispositif ennemi. Réflexe immédiat : ordonnez à vos hommes de ne pas tirer, ce qui ne va pas de soi surtout si c'est l'IA qui est aux commandes ! Trouvez ensuite une position appropriée et, avec vos jumelles, révélez les cibles qui s'affichent alors sur la carte. Ne quittez les lieux que lorsque vous avez une bonne idée du dispositif adverse : déterminez le nombre d'hommes, l'équipement, les installations fixes, les parcours de garde, etc. Puis rejoignez votre groupe, et dirigez-vous vers votre zone de rassemblement. En temps comme en importance, la moitié de la mission s'est déjà jouée sans qu'un seul coup de feu ne soit tiré. Il faut maintenant préparer l'assaut. Dans le feu de l'action, il vous faudra donner des ordres cruciaux et cela n'est pas très intuitif dans *OPF*. Apprenez donc les principales combinaisons par cœur, cela vous sauvera de la catastrophe.

Dans un premier temps, ne négligez pas l'importance de la formation qui garantie la cohésion de votre groupe : ordonnez à vos hommes une formation en ligne (1-1). Cette formation est adaptée pour une action brutale et quand la position de l'ennemi est parfaitement connue. D'autres formations existent, et vous devez comprendre les avantages de chacune car elles permettent un impact maximal de la puissance de feu et assurent à un soldat de ne jamais se retrouver seul et/ou attaqué de plusieurs directions à la fois. Pour autant, il ne faut pas oublier ses fondamentaux de l'attaque, soit le trinôme : assaut, appui, couverture. Par sa localisation, notre groupe doit s'occuper de la couverture de la section, et assurer son propre appui.

Nous allons donc former deux sous-groupes : à l'aide des combinaisons de touches 9-9-3 et 9-9-1, créez un sous-groupe bleu formé d'un soldat LAW et d'un mitrailleur, et un sous-groupe rouge avec un mitrailleur. Ordonnez à bleu de se positionner afin d'intercepter les renforts ennemis éventuels venant de l'est, et à rouge de demeurer en retrait pour fournir un appui-feu (notamment pour neutraliser la mitrailleuse adverse). Le reste des soldats, dont vous, va s'occuper de l'assaut proprement dit. N'oubliez pas, juste avant de lancer l'attaque, de jeter un dernier coup d'œil au dispositif ennemi pour débusquer tout soldat qui vous aurait échappé lors de la reconnaissance.

OPÉRATION FLASHPOINT SUR LE NET

Patchs, conversions, scénarios, sites de fans... La communauté OPF s'élargit, et voici un petit tour d'horizon du net pour vous aider à naviguer.

● Actualités officielles

Depuis la sortie du jeu en Europe en juin dernier, deux patchs ont déjà été proposés au public. Ces patchs ne se contentent pas de fixer de (nombreux) bugs, mais ajoutent aussi plusieurs nouveaux véhicules et armes (Vulcan, SU-25, Trabant (!), un fusil à pompe, AH-64, HMMWV, CH-47D), de nouvelles missions dont des missions « types » pour le multijoueurs, et surtout la possibilité pour les joueurs de créer des serveurs dédiés. Pour vous procurer ces patchs (le 1.20 fait quelques 38 Mo !), dirigez-vous vers : www.flashpoint1985.com/. Au passage, et si votre version d'OPF ne fonctionne pas correctement, un petit utilitaire officiel a été mis au point pour vérifier que l'installation des patchs s'est bien opérée. Il s'agit de « CheckOFP » et vous pouvez le télécharger ici (27k) : ftp://www.flashpoint1985.com/fp/CheckOFP_1_20.zip. Pour en revenir aux nouveaux véhicules, on évitera les AH-64 Apache et SU-25 (bien trop puissants pour un jeu essentiellement tourné vers l'infanterie et l'échelle de la section !), mais il faut avouer que le CH-47 D est le bienvenue pour rendre plus crédible les opérations de transport aérien, et que le HMMWV « Hummer » est lui un excellent véhicule de reconnaissance à l'épreuve des petits calibres. Sachez enfin que ces nouveaux véhicules ne seront pas les derniers... On parlerait du M2 Bradley pour le prochain patch.

● Le coin des passionnés

Pour faire « vivre » un jeu et fédérer une communauté autour de celui-ci, la solution est de proposer à chacun de prendre une part active grâce à une architecture ouverte (nouveaux sons, armes, missions, etc.). Dans OFP, bien que la tâche soit complexe, l'enjeu reste le même et de nombreux sites sont apparus :

– Conversions et campagnes

Le site www.3dactionplanet.com/flashpoint/mods.htm propose un inventaire assez complet des conversions en développement pour *OPF* : les plus attendues sont *Operation Vietnam*, *Invasion 44*, et *Real War*. Cette dernière conversion se propose d'augmenter encore le réalisme de la simulation par un meilleur rendu des effets des armes. Il existe aussi des conversions plus insolites, dont *Crime City* en environnement urbain et même *Star Wars*.... Dans tous les cas, il faudra attendre, et il est évident que toutes les conversions précitées ne verront pas le jour. A côté de ces conversions, une nouvelle campagne est en préparation utilisant le moteur original du jeu. Rappelons qu'en version « sortie de boîte », OPF ne se jouait en solo que du côté américain. La lacune devrait être comblée par la sortie de *Red Summer* (ndf85.free.fr/redsummer/rsframe.htm) une campagne complète créée par des Français et conçue pour être jouée côté russe.

– Aide à la conception de missions

Excellent, mais en anglais : www.concept-5.com/ofp/. Toutes les commandes de l'éditeur (indispensable) : frogeater.free.fr/OpFlashCmdRefv10WebMain.htm. Pour ajouter des bâtiments dans vos mission : rainbow6rs.multimania.com/TutoBatsEngl.htm#52.

Bon site en français : site.voila.fr/NKP_Flashpoint_fr/index.html. Autre bons sites frogeater.free.fr/, ndf85.free.fr/ ou http://www.axleonline.com/ (anglophone).

Ci-dessus
Bientôt la 2e G.M. pour Operation Flashpoint avec Invasion 1944. Bon point : il n'y aura pas que les éternels Tiger. Mauvais point : les troupes du Commonwealth ne sont pas au programme, les Français encore moins...

Ci-dessus
Nouvelle arme non-officielle (et sans graphismes dédiés), le Javelin est un lance-missiles antichar américain de type « tire et oublie » qui a la particularité de frapper ses cibles par le haut. A quand les FAMAS et autre Milan ?

d'ici peu, la supériorité numérique aidant. Vous pouvez même « capturer » et retourner la mitrailleuse lourde vers ses anciens camarades. Par contre, si vous voulez jouer « réaliste », vous vous interdirez dans vos autres parties de manier les véhicules, d'utiliser la vue à la troisième personne, et jouerez en mode « vétéran » complet...

Voilà pour les quelques indications sur comment conduire un petit assaut d'infanterie. Pour poursuivre votre formation, une autre mission d'entraînement est disponible sur le site précédemment cité : elle s'appelle *Operation Axe-point*, et vous apprendra comment conduire un assaut avec de l'infanterie mécanisée. Intégrez bien ces connaissances et cette prudence, car dans OPF les têtes brûlées ne vivent pas longtemps ! Combien de récits de joueurs déçus tout simplement parce qu'ils se lancent en avant sans réfléchir...

ET A PLUSIEURS ?

Jouer seul et s'entraîner, c'est intéressant et nécessaire, mais à plusieurs le jeu est bien sûr encore meilleur. Malheureusement, organiser des parties en cybercafés est un vrai parcours du combattant : manque de joueurs ! Alors si vous avez la chance de connaître un ami disposant d'un petit réseau, précipitez-vous : à partir de trois joueurs, cela devient déjà très intéressant.

Pour augmenter vos chances de succès, donnez aux joueurs humains des rôles « stratégiques » : soldat LAW, mitrailleur, officier. Et soyez humbles : par exemple, à l'issue d'une LAN à trois jouée sur une carte créée spécialement pour l'occasion, l'assaut d'un petit village s'est soldé par la mort des 35 soldats alliés. La faute à une topographie difficile... et à notre mauvaise préparation.

Terminons par Internet : à mesure que sortent des nouveaux patches, la connexion semble s'améliorer. En se connectant sur des sites spécialisés, comme gamespyarcade.com, il est facile de trouver des parties dans lesquelles s'intégrer.

A terme, le mieux est de rencontrer régulièrement les même joueurs et d'élaborer des tactiques de groupe, sans quoi le jeu perd de son intérêt. On pense alors aux « clans » mais en trouver de sérieux n'est pas facile. Alors trouvez de bons joueurs, conservez-les, et profitez de la grande activité autour de Flashpoint sur le net. ❐

En haut à gauche
Détail qui peut paraître idiot, mais le simple fait de se repérer n'est pas évident, et il serait dommage que la mission soit annulée de ce fait... Pensez à la boussole et consultez la carte régulièrement !

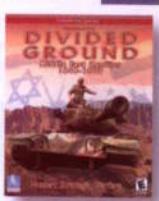
Ci-dessus
Les hommes que vous avez assignés en couverture se chargent d'intercepter les renforts adverses pour qu'ils ne nuisent pas à l'assaut.

En haut à droite
Lors de l'assaut, essayez autant que faire se peut de maintenir la cohésion de votre groupe.

www.store4war.com
La boutique spécialisée de www.net4war.com
Le premier portail francophone en histoire militaire, défense & sécurité
+ de 4000 pages, des centaines d'articles, 8000 sites référencés et commentés. Consultation gratuite
Les meilleurs prix wargames sur carte et PC / Toutes les revues / Tous les livres
CATALOGUE GRATUIT SUR DEMANDE

Combat Mission VO ou VF !
exclusivité store4war : prix 329 F

Enfin disponible à la vente ! Version remaniée de Steel Panthers III à l'échelle du groupe de combat, *Steel Panthers World at War 5.3* est vendu avec la première *Mega Campaign* de Matrix Games, sur l'Afrique du Nord. Créez votre Kampfgruppe, faites des choix stratégiques décisifs, effectuez des missions spéciales étonnantes et combattez dans des dizaines de scénarios historiques. Un produit que tous les cyberstratèges attendaient depuis deux ans !
Théophile Monnier
Steel Panther World at War Desert Fox 41 Mega Campaign prix : 329 F


Divided Ground
Talonsoft (VO)
prix : 469 F

Squad Battle: Vietnam
HPS (VO)
prix : 369 F

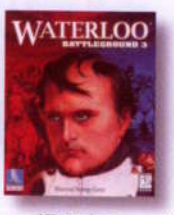
Campaign Eckmuhl
HPS (VO)
prix : 369 F

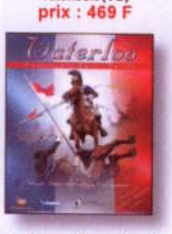
Great War at Sea
Avalanche (VO)
prix : 469 F

Totaler Krieg
Decision Games
prix : 649 F

WWII Online
Strategy First (VO)
prix : 469 F

Operation Flashpoint
Codemasters (VO)
prix : 469 F


Waterloo
Battleground 3
Talonsoft (VO)
prix : 195 F

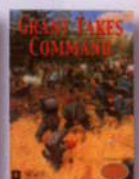

Waterloo : Napoleon's last battle (VO)
Empire Interactive
prix : 469 F

World at War
L'intégralité de la série Campaign de Talonsoft : East Front II + West Front + toutes les extensions !!!
prix : 425 F

Operational Art of War Century of Warfare
Talonsoft (VO)
I + II + toutes les extensions !
prix : 449 F

Wilderness War
GMT (VO)
prix : 379 F

Solitaire ASL
2e édition - MMP (VO)
prix : 419 F


Grant Takes Command
MMP (VO)
prix : 549 F

Tous les meilleurs éditeurs en histoire militaire !
Lavauzelle, Heimdal, Osprey, Squadron, Schiffer Books, Ysec Fedorowicz, Lela Presse, Economica, L'Harmattan, Greenhill Books, BBK, Presidio Press, etc.

SELECTION WARGAMES PC
Silent Hunter II (SSI) 369 F
Sub Command (EA) 369 F
Naval Warfare Collection (Jane's) 349 F
Tobruk '41 (HPS) 369 F
Kharkov '42 (HPS) 369 F
Normandy '44 (HPS) 369 F
Smolensk '41 (HPS) 369 F
Operational Art of War : Wargame of the Year (Talonsoft) 439 F
The War of 1812 (HPS) 369 F
Europa Universalis (Ubi Soft) 329 F
Age of Sail II + Merchant Prince II 359 F
Trade Empires (Eidos) 469 F
Prelude to Waterloo (Talonsoft) 195 F
Gettysburg Collector (Talonsoft) 295 F
Chickamauga (Talonsoft) 195 F
Bull Run (Talonsoft) 195 F
Shiloh (Talonsoft) 195 F
Sid Meier Civil War Collection 339 F
1776 (HPS) 369 F
Rising Sun (Talonsoft) 129 F
East Front II (Talonsoft) 129 F
Decisive Action (HPS) 369 F
Pear Harbor (Alsyd) 249 F
Rainbow Six Gold (Redstorm) 289 F
Rainbow Six Covert Ops 189 F
Fallschirmjaeger (The Gamers) - 449 F
Heroes of the Soviet Union (Av.) 389 F
Panzer Grenadier (Avalanche) 369 F
Winter Fury (Avalanche) 279 F
Götterdämmerung (MiH) 379 F
Guderian Blitzkrieg II (The Gamers) 1129 F
Zero (GMT) 369 F
Red Badge of Courage (GMT) 439 F
Triumph & Glory (GMT) 429 F
Highway to the Kremlin (OSG) 429 F
Risorgimento 1859 (GMT) 489 F
Beyond Valor 2e éd. (MMP) 599 F
Blitzkrieg General 2e éd. (UGG) 285 F

SELECTION WARGAMES SUR CARTE
Velikye Luki (MiH) 279 F
Drive to the Baltic ! (MiH) 259 F
Ukraine '43 (GMT) 329 F
Barbarossa, Army Group North (GMT) 695 F
Barbarossa Army Group South (GMT) 449 F
The Invasion of Italy (Avalanche) 279 F
Kasserine (GMT) 359 F
Schlieffen Plan (SPW) 269 F
Royal Tank Corps (MiH) 299 F
Paths of Glory (GMT) 399 F
Strategy & Tactics 206 (GMT) 179 F
Cataphract (GMT) 495 F
History of the World (Hasbro) 429 F

Pour Commander
Par courrier postal
Store4war, 5, rue Danton, 13760 Saint-Cannat, France
MODE DE PAIEMENT
chèque ou mandat (francs français ou €)
carte bancaire (n° de carte, date d'expiration)
Par téléphone 04 42 50 69 83
lundi-vendredi 9h/12h et 13h30/18h
samedi 9h à 12h
INFORMATIONS DE LIVRAISON :
prénom & nom, adresse
Sur Internet
paiement sécurisé en 128 bits
PORT en France :
25 F en colieco / 50 F en colissimo
commande > 400 F : GRATUIT en économique !
Etranger : consulter notre site internet

EUROPA UNIVERSALIS

Le Portugal : Le choix du grand large

POUR CONTINUER notre série d'articles de stratégie EU, voici le Portugal, petit pays tourné vers l'Océan.

Eric SLOMSKI

Le Portugal reste idéal pour l'initiation aux principes de découvertes et de colonies, cependant cela concerne moins d'un siècle de son histoire, restent deux siècles couverts par EU qu'il faudra gérer pour conserver un empire trop rapidement développé.

TOUTES VOILES DEHORS

Peut-on vraiment parler d'un choix ? Dans EU, la réalité historique de 1492 est parfaitement rendue : la seule perspective pour le Portugal est d'aller voir ailleurs ce qui se passe et pour cela il dispose d'une masse d'aventuriers prêts à se lancer dans la grande aventure de la recherche d'une voie vers l'Asie.

Le premier choix consiste donc à choisir si vous souhaitez atteindre l'Asie par l'Est ou par l'Ouest. Cela dépend des zones de colonisation que vous souhaitez établir : nous ne reviendrons pas sur les zones préférentielles de colonisation, elles ne sont pas dépendantes du pays que vous jouez mais plutôt de préférences personnelles. Je rappellerai juste que les trois critères important dans la colonisation sont : les marchandises présentes et leur prix, la population indigène présente (que l'on préférera calme et nombreuse si l'on souhaite établir une ville), et la « Tax Value » de la zone qui influence vos recettes mais aussi la création d'un centre de commerce pour une région. Nous venons de dire que le choix des colonies est indépendant du pays joué : ceci est presque vrai, mais il ne faut pas oublier le traité de Tordesillas qui une fois signé laisse l'Amérique aux Espagnols (sauf le Brésil) et l'Asie au Portugais. Mais pour ma part j'ai toujours une attirance force pour l'Amérique du Sud et ses trésors...

Il serait trop bête de tout laisser aux Espagnols. Pour pouvoir s'installer dans ce territoire qui leur est donné par une Bulle papale, il faut alors être prêt à se défendre lors des agressions espagnoles (qui rappelons-le ne nécessitent pas de déclaration de guerre !).

Ci-dessus
Les provinces d'Estrémadure et de Murcie ne sont pas fortifiées, elles seront faciles à conquérir. De plus le mariage royal avec l'Espagne permet de constater qu'aucune armée Espagnole n'est présente.

En bas à gauche
La guerre est finie, et malgré le – 5 en stabilité, elle a permis de conquérir l'Andalousie et l'Estrémadure.

Il est bien beau d'aller coloniser le monde, dans quel but et à quel rythme ? Le but est de donner une base économique au Portugal, c'est-à-dire avant tout de recueillir de l'argent. Il est donc préférable d'établir des Comptoirs pour commencer. Un second but est d'assurer une solidité démographique au pays qui sera bien pratique dans un deuxième temps quand la guerre sera inévitable. Cela demande la construction de colonies, coûteuses, de les transformer en villes (très coûteuses) puis de faire des guerres d'annexion contre les pays indigènes. Dans ce cadre il faut gagner la course contre les Espagnols et s'assurer un potentiel militaire suffisant pour annexer l'Empire Inca (certainement les indigènes les plus riches).

LA GESTION DU TRESOR

Le Portugal est pauvre : il faudra attendre une centaine d'années pour dépasser 100 ducats de recettes annuelles, soit la construction d'une colonie et quelques comptoirs par an. Doit-on alors compter sur les revenus mensuels, faire des impasses en recherche et faire marcher la planche à billets ? Je suis tenté de dire oui (et c'est bien le seul pays qui peut se le permettre), au moins dans les cinquante premières années, après il faudra combler son retard. Rappelons que notre propre recherche dépend de la recherche de nos voisins et que si ceux-ci sont particulièrement productifs, notre recherche en bénéficie. De même, créer de l'inflation chez nous touche nos voisins, donc ne nous en privons pas, et faisons là disparaître dès que nous pourrons nommer des gouverneurs. Cela veut dire qu'il faut gérer l'âge d'or

du Portugal, établir le plus rapidement possible des possessions territoriales faciles à défendre en privilégiant des régions administratives constituées d'une ville entourée de nombreux comptoirs.

LA FIN DE LA COLONISATION

Après un premier siècle ou les colons sont nombreux et l'argent rare, la roue tourne : plus de colons mais l'argent commence à arriver. Cette période peut devenir dramatique car de nombreux pays se lancent dans la colonisation à cette époque (France, Angleterre et Pays-Bas). Ils profiteront des guerres pour brûler vos comptoirs et rétablir de suite leurs propres marchands. Comme à cette période le Portugal ne dispose plus que d'un seul colon par an, il lui faut avant tout défendre son territoire et pour cela utiliser au mieux la puissance démographique qu'il a été capable de gagner pendant le siècle précédent.

Diplomatiquement, le seul événement non géré dans le jeu est la réunification du Portugal et de l'Espagne sous une même couronne. Il est cependant possible d'y arriver par une diplomatie très pro espagnole qui a l'avantage de nous prémunir d'une guerre contre notre seul vrai ennemi, et permet de nous concentrer sur les tâches du Nouveau Monde. Une autre solution s'adressant plus aux joueurs brutaux qui n'aiment pas laisser le théâtre européen à d'autres est de faire la guerre à l'Espagne. Pour cela il est souhaitable d'avoir une alliance avec la France ou si vous vous sentez l'âme d'un traître, n'hésitez pas à offrir un mariage à l'Espagne, puis attendez que pris dans une guerre, celle-ci soit à l'agonie et attaquez-la dans le dos. Capturez au moins l'Andalousie et la Capitale puis demandez la paix. Vous gagnerez l'Andalousie et son Centre de Commerce plus les cartes découvertes par les Espagnols. Ce n'est pas très avouable mais diablement efficace; n'hésitez pas à recommencer cette stratégie aussi souvent que cela sera possible pour piller par deux ou trois les provinces espagnoles !

LE PORTUGAL DE 1492 À 1792

● **Jusqu'en 1580 : Le siècle des découvertes**

Pendant cette période le Portugal connaîtra de grandes réussites et de bons monarques: Manuel Ier le Fortuné (1495 - 1521) entreprit l'exploration et l'exploitation des côtes africaines, indiennes et brésiliennes. Découverte des Indes par Vasco de Gama, le 20 mai 1498. Découverte du Brésil en 1500, par Pedro Alvares Cabral.

● **De 1580 à 1640 : L'unification ibérique**

En 1580, quand le roi Henri le Cardinal meurt sans désigner d'héritier (Extinction de la dynastie d'Aviz 1383 - 1580), le pays retomba sous la domination espagnole, à un moment pas très glorieux pour son histoire (Rappelons le désastre de l'invincible Armada en 1588 comprenant des navires portugais). La domination espagnole et la pratique de l'Inquisition amèneront le royaume portugais à sa ruine: les colonies asiatiques tombèrent aux mains des Néerlandais ou des Anglais, et seul le Brésil demeura dans l'Empire ; les charges administratives des colonies augmentent et le commerce des épices décroît fortement.

● **Après 1640 : Retour à l'indépendance**

Il faudra attendre le 1er décembre 1640 pour que le Portugal retrouve enfin sa souveraineté, proclamant roi le duc de Bragance sous le nom de Jean IV; ce qui ne fut pas du goût de l'Espagne qui déclencha une guerre de 27 années (traité de Lisbonne - 1668).

Le règne de Pierre II marque un renforcement de l'autorité royale. En 1703, par le traité de Methuen, le Portugal, soucieux de se préserver définitivement de la puissance espagnole, tomba pour longtemps sous la dépendance économique de l'Angleterre.

Ci-dessus à gauche
Le Portugal a choisi de développer un empire Sud Américain fort au détriment de l'Espagne.

Ci-dessus à droite
En bas La deuxième partie du siècle a été favorable à l'Espagnol. Mais l'annexion de l'Empire Inca assurera la prédominance portugaise.

En bas
Victime de l'ennui, le Portugal a tenté l'aventure italienne

L'EXPERIENCE MAROCAINE

Bien qu'historiquement toutes les expéditions portugaises au Maroc aient été des échecs (militaires ou diplomatiques) il est possible dans EU de mener une guerre contre le Maroc et de l'annexer. Mais l'avantage d'une telle prise se révèle à la longue faible. Tout d'abord le Maroc est aussi pauvre que le Portugal, il ne faut pas attendre de ces prises des revenus très importantes. En deuxième lieu, et c'est certainement le plus important, il s'agit de provinces musulmanes, toujours prêtes à se révolter. Le Portugal par sa faible taille est exempt des problèmes religieux sauf à Tanger dont le sort peut être réglé facilement par la mise en garnison d'une armée ou en acceptant de perdre cette province. De même pour les îles du Cap vert et les Açores, celles-ci n'ont un intérêt qu'au début du jeu lorsque les bateaux sont victimes d'une forte attrition et qu'un port avancé est nécessaire pour les explorateurs. De plus défendre des îles contre les ennemis et les révoltes demandent de toujours disposer d'une flotte digne de ce nom. Sur ce point, le Portugal dispose d'un avantage technologique initial qu'il n'est pas sûr de conserver bien longtemps et d'un empire bien trop grand pour être sûr de disposer de flottes dans toutes les mers du globe. ❐

CYBER STRATEGE

RAVAGE

LE MAGAZINE DES JEUX DE STRATÉGIE FANTASTIQUE

Argl..., des Trolls, des Spaces Marines, des Dragons, des Wolfens.... Ils l'ont fait !!!!

Et oui, nous l'avons fait. Dédiée à tous les amateurs de jeux avec figurines de Médiéval-fantastique et de Science-fiction, sans oublier les mondes annexes et périphériques ; *Ravage* est la revue de tous les jeux, du plus connu au plus rare, du plus simple au plus compliqué, du plus déjanté au plus raisonnable, pour tous les joueurs.

Jusqu'à maintenant réduites à la portion congrue et reléguées à la fin des magazines de Jeux de rôles ou bien uniquement présentes dans des revues d'éditeurs, les figurines prennent le large et deviennent les vedettes de leur propre production.
Avec un regard nouveau et loin de tout esprit de controverse ou de polémique, Ravage vous invite à la grande collision des univers pour que vos figurines de plomb ou de plastique bénéficient d'un nouvel éclairage.

Ravage n'oublie pas non plus la grande famille du jeu en général puisque nous aborderons aussi les jeux informatiques, les JdR, les jeux de plateau et de cartes, les consoles, toutes les inspi BD et livres qui correspondent à ces univers qui vous fascinent.

Au sommaire du **numéro 7** de RAVAGE

- des campagnes pour Krash®,
- des aides de jeu pour Ronin®, Demonworld®, Warhammer Battle® et Warhammer 40 000®,
- Le choc des mutants, un jeu complet en encart,
- les Vermineux, une nouvelle armée pour Confrontation®,
- Armalion®, Mage Knight® et toutes les autres nouveautés : figurines, jeux, BD, jeux video...

Une publication Histoire & Collections

Tous les deux mois en kiosque pour 39 francs

JOURS DE GLOIRE CAMPAGNE

Hohenlinden 1800 - Austerlitz 1805 – Wagram 1809

LA SÉRIE *Jours de Gloire* s'adapte aux impératifs du calendrier du bicentenaire napoléonien.

Un jeu de Frédéric Bey
Système original de Nicolas Stratigos

Entrant, pour quatre années, dans une période de paix quasi-généralisée (traités de Lunéville 1801, puis Paix d'Amiens 1802), *VaeVictis* a choisi d'en profiter pour varier les plaisirs et nous faire revivre, à une autre échelle, les plus belles campagnes de Napoléon.

Jour de Gloire Campagne : Le Danube est un jeu pour deux joueurs, l'un prenant en charge les Français et leurs alliés, l'autre leurs adversaires. Il est facile de jouer certains scénarios à plus de deux joueurs, en attribuant la gestion de chacune des armées d'un même camp à des joueurs différents. Le jeu en solitaire est également possible (voir 10.).

0 - GÉNÉRALITÉS

Ce jeu nécessite l'utilisation d'un dé à six faces (noté 1d6). Le terme Points de Force (PF) désigne la puissance de base de chaque unité de combat, comme indiquée sur la feuille de marque figurant au dos de la planche de pions.

0.1 - Terrain

Des cases reliées, par des connexions, ont été imprimées sur la carte afin de réguler le mouvement et le combat des unités.

0.2 - Echelle de jeu

Un tour de jeu représente deux semaines temps réel. Le déroulement des tours de jeu est décompté en plaçant un marqueur recto (début de mois) / verso (fin de mois) sur le calendrier imprimé sur la carte. Trois autres marqueurs sont également utilisés pour indiquer l'année en cours (1800, 1805 ou 1809).

Un Point de Force (PF) représente environ 3000 combattants. Le Bonus d'Artillerie (BA) représente la puissance de l'artillerie intégrée à chaque unité d'infanterie ou de cavalerie. Un point de bonus de cavalerie (BC) représente environ une brigade, lorsqu'elle est intégrée dans un corps d'armée et environ une division, dans un corps autonome de cavalerie.

La distance séparant chaque case de la carte représente environ 25 à 50 km.

1 - UNITÉS ET CHEFS

1.1 – Généraux et commandant en chef

Chaque joueur possède plusieurs généraux qui représentent les différents chefs d'armées (commandants en chef) et leurs subordonnés représentés par des pions présentant un portrait d'époque et des indications chiffrées.

Les pions « généraux » présentent au verso le drapeau de leurs camps respectifs, afin de permettre le jeu « en aveugle ».

1.2 - Unités de combat

1.2.1 Les pions

● **Valeurs**

Les unités de combats sont représentées par des pions, sur le recto desquels figurent l'effigie d'un soldat et des indications chiffrées.

● **Cohésion moyenne**

Quand, dans le jeu, la cohésion de plusieurs unités doit être prise en compte (reconnaissance, combat), les joueurs font la moyenne des cohésions des unités impliquées, en arrondissant toujours à l'entier inférieur *(**Exemple** : une pile contient deux unité de cohésion 4 et une unité de cohésion 2, la cohésion moyenne est de (5+4+2)/3=3,6, arrondie à 3)*. La cohésion d'une unité représente à la fois la valeur de commandement du chef de division ou de corps et la qualité des troupes.

● **Identification**

Chaque unité représente un corps d'armée ou, plus rarement une division. L'unité est identifiée par le nom son chef et éventuellement un chiffre ou des lettres d'identification : n° en chiffre romain pour les n° de corps (Exemple : I pour I[er] corps) ; **GD** : Garde, **RS** : Réserve, **AD** : Aile droite, **AG** : Aile gauche, **CT** : Centre, **BV** : Armée bavaroise, **PL** : Armée polonaise, **HG** : Armée d'insurrection hongroise, **TR** : Insurgés du Tyrol.

Les joueurs possèdent en outre un certain nombre de détachements (unités de petite taille, brigades ou divisions). Les détachements sont identifiés par une lettre (infanterie) ou un chiffre (cavalerie). Il est possible de créer des détachements supplémentaires en cours de jeu, en prélevant des effectifs sur des unités de combat. Les pions « unités de combat » (y compris les détachements, voir 6.1) présentent au verso le drapeau de leurs camps respectifs, afin de permettre le jeu «en aveugle ».

1.2.2 Les types d'unités

Il existe deux types d'unités de combat :

– **Les unités d'infanterie** (fantassin sur le pion), qui représentent des corps d'armée ou des divisions, sont constituées majoritairement d'infanterie. Elles incluent généralement de l'artillerie et de la cavalerie, matérialisées par un BA et un BC sur le pion.

– **Les unités de cavalerie** (cavalier sur le pion), représentent des corps ou des divisons de cavalerie, constituée uniquement de cavaliers. Elles peuvent éventuellement inclure de l'artillerie à cheval, matérialisée par un BA sur le pion. Elles possèdent obligatoirement un BC.

– **Les détachements** sont également répartis entre unités d'infanterie ou de cavalerie. Leur BA est de 0 et seuls les détachements de cavalerie possèdent un BC.

1.2.3 La feuille de marque

Le nombre de Points de Force (PF) de chaque unité de combat est noté sur la feuille de marque de chaque camp. La comptabilisation des pertes, subies par les unités, est possible grâce à ces feuilles. L'organisation des différentes armées de chaque nationalité est également décrite sur ces feuilles.

1.3 – Leurres

Les leurres ne sont destinés qu'à tromper l'adversaire sur les plans de bataille en cours. Chaque joueur dispose d'un certain nombre de pions leurres, fixé dans les différents scénarios. Il existe des leurres d'infanterie et de cavalerie, la seule différence résidant dans leur capacité de mouvement. Les leurres présentent, au verso, le drapeau de leurs camps respectifs pour permettre le « jeu en aveugle ».

2 - SÉQUENCE DE JEU

Une partie se déroule en un certain nombre de tours de jeu, fixé dans chaque scénario. Un tour de jeu se décompose de la façon suivante :

A - Phase d'événements

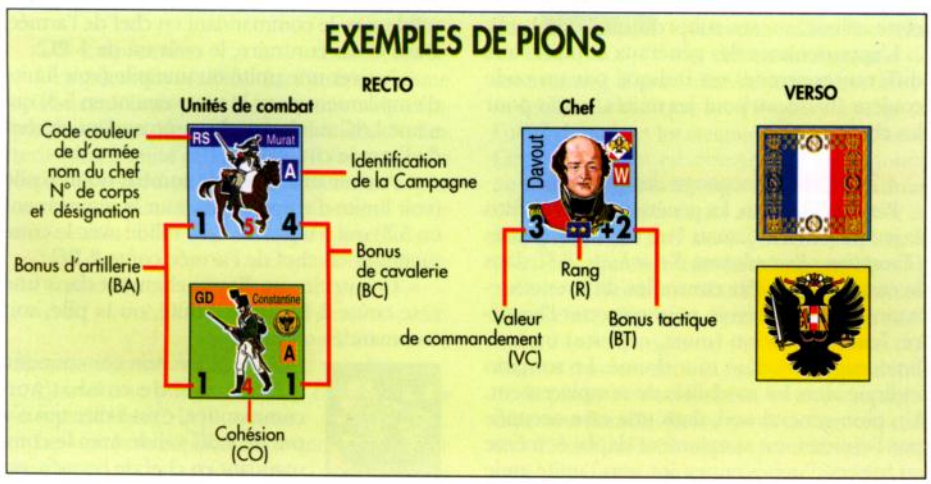
Les joueurs déterminent les événements suivants, dans l'ordre indiqué :

- météo pour le tour (voir 3.1) ;
- remplacement éventuel d'un général (voir scénario) ;
- détermination du premier joueur pour le tour (voir 3.2) ;
- entrée éventuelle de renforts (voir 3.3).

B - Tour du premier joueur

1 - Phase administrative

Le joueur place sur la carte les leurres dont il dispose (les leurres éliminés au tour précédent sont remis en jeu, les autres peuvent être



déplacés, voir 7.1), retourne les unités découvertes au tour précédent et regroupe éventuellement ses unités sous des marqueurs Force (voir 7.2). Il vérifie les lignes de communication de ses différents chefs et unités (voir 4.3).

Enfin, le joueur détermine le nombre de Points de Commandement (PC) disponible pour chacune de ses armées et l'indique avec des marqueurs sur le compteur prévu à cet effet (voir 4.4).

2 - Phase de mouvement

Le joueur dépense ses PC afin de faire agir ses unités de combat. Le joueur bouge ses unités, crée des détachements ou les rattache, construit des défenses, conduit des reconnaissances de cavalerie et des opérations du génie, dans l'ordre désiré (voir 5 et 6).

Le joueur adverse peut tenter de réagir à ces actions (voir 6.5.1). Les unités ayant fait des marches forcées vérifient une éventuelle perte de traînards, les unités n'ayant pas bougé peuvent récupérer des traînards (voir 5.4).

3 - Phase de marche au son du canon

Le joueur place un marqueur bataille dans les cases où ses unités se retrouvent empilées avec unités ennemies.

Les unités du joueur adverse qui se trouvent à un ou deux Points de Mouvement (PM) d'une case comportant un marqueur Bataille peuvent tenter de s'y rendre et participer à la bataille, si le joueur qui les contrôle le désire (voir 6.5.2)

4 - Phase de combat

Les combats se déroulent entre unités ennemies se trouvant dans une même case (il est obligatoire dans ce cas).

C - Tour du second joueur

Les phases 1 à 4 sont répétées pour le second joueur, les rôles étant inversés.

Le tour de jeu est maintenant terminé, le marqueur de tour est soit retourné, soit avancé d'une case sur le calendrier.

3 - Evénements

3.1 - Détermination de la météo

Au début de chaque tour, un des joueurs lance 1d6, auquel il ajoute les modificateurs éventuels, et consulte la Table Météo pour déterminer le temps. Le résultat obtenu (Temps du tour de jeu à venir) est ensuite indiqué sur la carte, en plaçant un marqueur à l'endroit prévu à cet effet.

- **Effets du temps clair** : pas d'effets.
- **Effets de la pluie** :

– le nombre de points de mouvement (PM) de chaque unité est réduit de 1 ;
– la traversée d'une rivière par un gué coûte **+ 1 PM** ;
– **moins 1 au dé** lors des poursuites de cavalerie.

- **Effets de la boue** :

– le nombre de points de mouvement (PM) est réduit de 1 pour l'infanterie et les généraux, 2 pour la cavalerie ;
– les poursuites sont prohibées (Voir 8.1, P6) ;
– la traversée d'une rivière par un gué coûte **+ 1 PM** ;
– **+ 2** au dé de marche forcée.

- **Effets de la neige** :

– le nombre de points de mouvement (PM) de chaque unité est réduit de 1.
– le nombre de séquences de chaque bataille

est réduit de 1 (mais le minimum reste 1) ;
– **+ 1 au dé** de marche forcée.
– **moins 1 au dé** pour les tirs d'artillerie et les poursuites de cavalerie.

3.2 - Détermination du premier joueur

Si Napoléon est sur la carte, le joueur français décide à chaque tour s'il veut être le premier ou le second joueur. Dans les autres cas, un jet de dé, modifié par la VC du commandant en chef de plus haut rang de chaque camp, détermine quel joueur bénéficiera de ce choix. S'il y a plusieurs commandants en chef de même rang sur la carte, on prend en compte la meilleure VC.

3.3 - Arrivée de renforts

Les renforts peuvent être soit des unités supplémentaires, soit des PF destinés à renforcer des unités existantes. Chaque scénario indique le tour d'entrée des renforts. Ces derniers sont parfois soumis à un jet de dé dont le résultat peut décaler leur arrivée sur la carte.

- **Les renforts (unités)** sont placés dans l'espace indiqué par le scénario. Il est interdit d'occuper un espace d'arrivée de renfort ennemi lors du tour de leur entrée en jeu (cette règle est certes artificielle, mais vise à empêcher des blocages intempestifs). Si c'était le cas (oubli), le joueur doit déplacer son unité d'une case (à son libre choix) pour laisser le champ libre à l'entrée sur la carte des renforts ennemis.
- **Les renforts (PF)** peuvent être intégrés dans n'importe quelle unité commandée, en remplacement de pertes subies, en effaçant des croix dans la feuille de marque. Aucune unité ne peut recevoir en renfort plus d'un PF par tour. Aucune unité n'est autorisée, en recevant des renforts, à dépasser ses effectifs initiaux.

4 - Organisation

4.1 - Généralités

L'organisation des armées est détaillée dans l'organigramme de la feuille de marque (au dos de la planche de pions). Chaque joueur possède une ou plusieurs armées, chaque armée possède obligatoirement un commandant en chef et, éventuellement, des généraux subordonnés.

Afin de fonctionner au maximum de leurs potentiels, les unités doivent être commandées. Pour cela elles doivent se trouver dans le rayon de commandement de leurs chefs, c'est-à-dire tracer une **Ligne de Communication** jusqu'à eux (voir 4.3). Si un joueur possède plusieurs armées, les unités qui la compose doivent tracer une **LdC** vers le commandant en chef de cette armée, ou ses subordonnés éventuels.

L'appartenance des généraux et unités aux différentes armées est indiqué par un code couleur (bandeau pour les unités, carrés pour les chefs).

4.2 - Mort ou limogeage des généraux

Par simplification, les généraux présents dans le jeu ne peuvent jamais être tués ou capturés *(**Exception** : Encerclement, 8.6 et Siège, 8.8)*, dans le cours du jeu. Par contre les différents scénarios peuvent prévoir, pour respecter l'his toire, leur disparition (mort, capture) ou leur limogeage, lors d'un tour donné. Le scénario indique alors les modalités de remplacement. Un pion général seul, dans une case occupée par l'ennemi, est simplement déplacé, même au travers d'unités ennemies, vers l'unité amie de la plus proche (celle de son choix en cas d'égalité de distance).

4.3 - Ligne de communication

Pour être commandée, une unité de combat doit être capable de tracer une Ligne de Communication (LdC) vers un général ou le commandant chef de son armée. Cette LdC ne peut pas excéder 4 Points de Mouvement et ne doit pas être bloquée par la présence d'unités ennemies dans une des cases qu'elle traverse.

Cette LdC n'est pas affectée par le terrain qui se trouve dans les cases, ni par la présence de leurres, mais elle ne peut pas emprunter une connexion infranchissable.

***Note** : Il n'y a pas dans* JdG Campagne : Le Danube, *de règles de contrôle du ravitaillement. Les deux armées évoluant près de leurs bases (Alsace, puis Bavière pour la France) ou sur leur propre territoire (pour les Autrichiens) et le zones concernées étant riches et propre au fourrage, on considère qu'elles sont ravitaillées en permanence. Ce choix permet d'alléger les mécanismes de jeu.*

4.4 - Points de commandement (PC)

Le joueur jette **1d6** pour chacune de ses armées (voir Feuille de marque) et y ajoute la VC du commandant en chef de chacune d'elle. Le résultat obtenu indique le nombre de PC dont il dispose, pour chacune de ses armées et pour ce tour seulement. Chaque armée de chaque joueur utilise un budget séparé de PC, ce dernier est géré en déplaçant lors des dépenses de PC, le marqueur de l'armée en question, sur le compteur prévu à cet effet. Les PC d'une armée ne peuvent être transférés à une autre *(**exemple** : en 1809, les PC de l'armée d'Allemagne de Napoléon ne peuvent être utilisé pour activer des unités de l'armée d'Italie d'Eugène et vice-versa)*. Les PC ne sont pas cumulables d'un tour de jeu sur l'autre.

Afin de faire agir ses unités de combat, chaque joueur dépense les PC obtenus au début du tour. Celles-ci peuvent effectuer les actions désirées par le joueur. Il n'y a pas de limitations au nombre d'actions que peut faire une unité ou une pile d'unités, si ce n'est son potentiel de points de mouvement (PM). En d'autres termes, activer une unité ou une pile d'unités coûte 1 PC, mais faire des actions avec cette unité ou cette pile d'unités activées coûte simplement des PM à l'unité.

Les coûts en PC sont les suivants :

– Activer un commandant en chef et les unités empilées avec lui est **gratuit** ;

– Activer un général subordonné, et les unités empilées avec lui, est **gratuit** s'il a une LdC valide avec le commandant en chef de l'armée. Dans le cas contraire, le coût est de **1 PC** ;

– Activer une unité ou une pile (voir limite d'empilement pour le mouvement en 5.3) qui a une LdC valide avec le commandant en chef de l'armée coûte **1 PC** ;

– Activer une unité de combat ou une pile (voir limite d'empilement pour le mouvement en 5.3) qui n'a pas de LdC valide avec le commandant en chef de l'armée coûte **2 PC** ;

– Construire un Retranchement dans une case coûte **2 PC** (que l'unité, ou la pile, soit commandée ou non).

4.5 - Unité non commandée

Une unité de combat non commandée, c'est-à-dire qui n'a pas de LdC valide avec le commandant en chef de l'armée, est

limitée dans ses actions (les unités indépendantes sont forcément non commandées) :

– Elle a une LdC valide vers un général qui, lui, n'a pas de LdC vers son commandant en chef : elle ne peut pas créer de Détachement et dispose d'un PM en moins ;

– Elle n'a de LdC valide vers aucun général : elle ne peut pas faire de Marche Forcée, dispose d'un PM en moins, ne peut pas créer de Détachement et ne peux pas engager de siège.

5 - Mouvement

Chaque type de troupe dispose d'un certain nombre de points de mouvements (PM) qui ne sont pas indiqués sur les pions. Ces valeurs sont :

- Généraux : **8 PM**
- Unités de combat et leurres d'infanterie : **6 PM**
- Unités de combat et leurres de cavalerie : **8 PM**

5.1 - Généralités

Les cases, sur la carte, sont reliées entre elles par différents types de connexion. Les unités doivent payer le coût exprimé en PM de chaque type de connexion pour se déplacer de case en case. Le détail de ces coûts est donné sur la Table des Effets du Terrain.

Une unité peut dépenser tout ou partie de ses PM mais jamais les accumuler d'un tour à l'autre. Durant la phase de mouvement, un joueur peut déplacer tout ou partie de ses unités, individuellement ou bien empilées, dans la limite des PC dont ils disposent (voir 4.4).

Le mouvement s'effectue unité par unité ou pile d'unités par pile d'unités, dans l'ordre voulu par le joueur. Le mouvement d'une unité ou d'une pile d'unités donnée doit être terminé avant que le mouvement d'une autre commence.

On dit que deux cases sont adjacentes si elles sont reliées entre elles par une connexion franchissable.

Connexion franchissable, fleuves et rivières

Il y a deux types de cours d'eau, les fleuves qui ne sont franchissables que par des ponts ou des ponts de bateaux (à construire) et les rivières qui le sont systématiquement, par des gués.

***Exemple** : la connexion entre Essling et l'espace immédiatement au sud n'est pas franchissable, sauf sui le joueur y construit un pont de bateaux.*

5.2 - Limitations de mouvement

Quand une unité ou une pile d'unités pénètre dans une case où se trouvent des unités ennemies (qui ne sont pas que des leurres), son mouvement s'arrête pour ce tour. C'est à l'adversaire de révéler le fait qu'une pile n'est composée que de leurres.

***Exception** : voir Passage en force 8.4.*

5.3 - Empilement

L'empilement est illimité à l'intérieur d'une même case, mais pour le mouvement, la composition d'une pile est limitée à 2 unités d'infanterie plus 1 unité de cavalerie. Il faut payer le coût nécessaire en PC pour activer et déplacer chaque pile *(**Exemple** : un général, 5 unités d'infanterie et 1 de cavalerie, tous commandés, sont présents dans une case. Il faudra par exemple payer 0 PC pour 2 unités d'infanterie bougeant avec le général, puis 1 PC pour les deux autres unités d'infanterie et la cavalerie et encore 1 PC pour la 5e unité d'infanterie). **Exception** : voir 5.4.*

Quand une pile se déplace, elle le fait à la vitesse de l'unité la plus lente.

Les unités se déplaçant comme une pile doivent toutes avoir la même case d'origine et une pile ne peut pas laisser des unités derrière elle dans les cases qu'elle traverse. En d'autres termes, une pile s'étant déplacée doit comporter les mêmes unités à l'arrivée qu'au départ.

Si un empilement complet fait une marche forcée (voir 5.4), les pertes en traînards sont alors déterminées pour chaque unité de la pile.

Si une pile d'unités se sépare en plusieurs nouvelles piles au début d'une phase de mouvement, alors chaque nouvelle pile doit recevoir un (zéro – avec un général – ou deux, suivant le cas) PC, afin de pouvoir agir.

5.4 – Concentrations, marches forcées et traînards

Il est possible, si le commandant en chef d'une armée (un général subordonné ne suffit pas) est présent, d'ignorer la limite de nombre d'unités par pile en mouvement (voir 5.3). Ce type d'empilement supérieur est appelé **concentration**. Mais, dans ce cas, la pile risque de perdre des hommes en route.

Une unité qui possède une LdC avec son chef direct peut entreprendre une **marche forcée**. Elle bénéficie alors d'un mouvement accru : **+ 2 PM**. Elle risque néanmoins de perdre des hommes en route et elle devient automatiquement **fatiguée** en fin de mouvement (placer un marqueur Fatigue).

Sitôt que le mouvement d'une pile de type concentration ou d'unité ou une pile ayant fait une marche forcée est terminée, le joueur jette un dé et consulte la table d'attrition afin de déterminer le nombre de traînards et déserteurs. Il le fait deux fois, s'il a fait une concentration ET une marche forcée. Chaque unité d'une pile doit tester séparément. Les pertes sont indiquées sur la feuille de marque avec un /. Ces traînards sont récupérables : une unité qui ne bouge pas pendant un tour complet (donc sans actions de réaction, voir 6.5) récupère automatiquement un PF, deux si le joueur réussit un jet de dé de 5 ou 6.

6 - Actions

Chaque unité peut, pendant la phase de mouvement, effectuer des actions en dépensant des PM. Mouvements et actions peuvent être effectués dans n'importe quel ordre, dans la limite des PM. Pour leur part, les unités du joueur adverse peuvent également tenter de réagir à des mouvements.

6.1 - Création de détachements

Les joueurs peuvent créer des détachements, qui symbolisent en fait des unités plus petites (divisions, brigades) que celles qui sont en jeu, dans la limite du nombre de pions disponibles. Pour cela, au début de la phase de mouvement d'une unité, le joueur coche sur sa feuille de marque les PF qu'il détache de l'unité donnée et les assigne à un détachement. Ce détachement est directement subordonné au même commandant en chef que son unité d'origine. Le joueur note alors sur la feuille de marque le nom de l'unité d'origine et place le pion détachement dans la même case.

Pour rattacher un détachement, l'opération inverse est effectuée dans les mêmes conditions, l'unité d'origine et son détachement doivent se trouver dans la même case au début de la phase de mouvement et non engagées dans une bataille. Créer un détachement coûte 1 PM à l'unité d'origine et au détachement créé. Une unité ne peut former de détachement que si sa **cohésion** est égale ou supérieure à celle du détachement.

● **Détachements indépendants**

Dans certains scénarios, il existe au départ ou comme renforts, des détachements indépendants (c'est-à-dire non créés à partir d'autres unités. Ils peuvent ensuite être réintégrés dans n'importe quelle unité de leur type (infanterie ou cavalerie). Exception : ils ne peuvent être intégrés dans des unités de la Garde (Gd). Dans ce cas, l'intégration se fait comme indiquée ci-dessus, en veillant à ce que l'effectif de départ de l'unité de combat ne soit jamais dépassé.

6.2 - Retranchement

Une unité (ou une pile) qui ne se déplace pas pendant un tour complet peut construire des Retranchements. Une unité ou une pile que construit un Retranchement ne pourra plus effectuer d'actions de réaction (voir 6.5) dans le tour en cours. La construction d'un Retranchement coûte la totalité des PM de l'unité (ou des unités de la pile) et nécessite la dépense de deux PC (voir 4.4).

Procédure : si, pendant sa phase de mouvement une unité de combat (ou une pile) ne bouge pas, elle peut placer un marqueur Retranchement dans sa case, au prix de la totalité de ses PM. Le retranchement est immédiatement valable et reste effectif tant que la case est occupée par au moins une unité de combat du camp qui a construit le Retranchement. Dès que la case est vide, le marqueur Retranchement est retiré.

Un pion leurre ne peut pas construire de retranchements, sauf s'il est accompagné d'une véritable unité de combat. Les deux unités peuvent alors construire des défenses.

Un retranchement **multiplie par 1,5** (arrondi à l'entier inférieur) les PF d'une unité en défense.

***Exception** : On ne peut pas construire de retranchement dans une ville fortifiée.*

6.3 - Reconnaissances de cavalerie

Une unité ou une pile d'unités de cavalerie peut effectuer un mouvement de reconnaissance dans une case contenant uniquement des unités ennemies. L'unité ou la pile entre dans la case et le joueur révèle alors l'unité (ou la pile) de cavalerie et déclare son intention de procéder à une reconnaissance.

Si le joueur ennemi ne possède aucune unité de cavalerie présente dans la case, la reconnaissance réussit et le joueur jette alors le dé sur la Table de reconnaissance pour déterminer combien d'unités ennemies sont révélées, en fonction du nombre de PF de cavalerie présents.

Si le joueur ennemi possède une ou plusieurs unités de cavalerie, il les dévoile et l'on fait la différence entre les PF des unités faisant la reconnaissance et ceux faisant écran. Si cette différence est nulle ou négative, la reconnaissance échoue automatiquement. Si cette différence est positive, le joueur jette un dé et consulte le résultat sur la table de reconnaissance, dans la colonne correspondant à la différence en PF *(**Exemple** : le joueur tente une reconnaissance avec 5 PF, l'écran n'est que de 2 PF, le résultat sera indiqué dans la colonne 3-4PF).*

Si une reconnaissance réussit et qu'il y a au moins un leurre présent dans la case reconnue, alors celui-ci est retourné en priorité et éliminé.

● **Recul après reconnaissance**

A la fin d'une reconnaissance, le joueur propriétaire peut faire reculer l'unité ou la pile

d'unités de cavalerie de la case contrôlée par l'ennemi afin d'éviter le combat. Le joueur jette 1d6 pour chaque unité de cavalerie qui recule (le joueur français **retranche 1 au dé**) :

– **présence d'unités de cavalerie ennemies** : sur un jet de dé de **4**, **5** ou **6**, l'unité perd 1 point de combat.

– **pas de cavalerie adverse** : sur un jet de dé de **5** ou **6**, l'unité perd 1 point de combat.

L'unité recule vers sa case d'origine dans la limite de ses PM encore disponibles.

● **Recul avant combat**

Une unité de cavalerie présente dans une case où pénètre une unité ennemie peut, durant la phase de combat, reculer avant celui-ci. La procédure est la même que décrite précédemment (test de recul). L'unité ne peut pas reculer dans la case d'où vient l'ennemi.

6.4 - Opérations du génie

● **Destruction et réparation de ponts**

Une unité d'au moins **5 PF** peut détruire un pont sur une connexion reliée à sa case. L'unité ou la pile doit dépenser 2 **PM**. Si une unité ennemie est présente dans la case de l'autre côté du pont, l'unité ou la pile doit dépenser **3 PM**. On place alors un marqueur Pont détruit. Un pont détruit empêche le mouvement et les LdC entre les cases reliées par cette connexion.

De même, une unité d'au moins 3 PF peut réparer un pont détruit sur une connexion reliée à sa case. L'unité doit dépenser la totalité de ses PM. Si une unité ennemie est présente de l'autre côté de la rivière, l'opération n'est pas possible.

● **Installation de ponts de bateaux**

Une unité d'au moins **5 PF** peut construire un pont de bateaux sur une connexion reliée à sa case (placer un marqueur). L'unité ou la pile doit dépenser **la totalité de ses PM** pour cela. Si une unité ennemie est présente de l'autre côté du fleuve, l'opération est possible, mais l'unité posant le pont de bateaux perd 1PF. Le pont de bateau, une fois posé, est immédiatement utilisable. Chaque camp dispose d'un nombre limité de marqueur Pont de bateaux (voir scénarios). Il faut les « détruire » pour pouvoir les réutiliser ailleurs.

Important : aucune opération de génie ne peut être effectuée dans une case également occupée par le joueur adverse.

6.5 - Actions de réaction

Durant une phase de mouvement, les unités de l'autre joueur peuvent réagir dans certaines limites et sous certaines conditions.

6.5.1 Interception (voir 2.B2)

Quand une unité ou une pile d'unités adverses pénètre dans une case adjacente, au cours de son mouvement, une unité ou une pile d'unités amies peut tenter une réaction.

● **Procédure d'interception**

Pour cela, le joueur doit obtenir, avec **1d6**, un chiffre **inférieur ou égal** à la VC du général de rang le plus élevé présent dans la pile (en cas d'égalité de rang, on prend la meilleure VC).

S'il n'y a aucun général présent, on considère que l'unité ou la pile a une VC de 1.

Modificateurs au d6 :

– si l'unité ou la pile d'unités a une LdC vers un général qui n'a pas de LdC valide avec le commandant en chef de l'armée), on soustrait 1 au dé ;

– si l'unité ou la pile d'unités amie est commandée (LdC valide avec le commandant en chef de l'armée), on soustrait 2 au dé.

Le type de connexion avec la case adjacente intervient dans la tentative d'interception : pour une connexion à 2 PM, le joueur ajoute 1 au dé.

● **Effets**

Si le test réussit, l'unité ou la pile d'unités peut alors :

– intercepter la force ennemie en pénétrant dans sa case. Le mouvement de celle-ci est alors terminé ;

– reculer d'une case. Le mouvement de la pile ennemie peut se poursuivre normalement.

Il peut y avoir autant de tentatives de réactions possibles par tour qu'il y a d'opportunités de réagir, mais une seule unité ou pile d'unités peut réagir au mouvement d'une unité ou d'une pile d'unités ennemie.

6.5.2 Marche au son du canon (voir 2.B3)

Les unités du joueur dont ce n'est le tour de jeu et qui se trouvent à **1 ou 2 PM** d'une case comportant un marqueur Bataille peuvent tenter de s'y rendre et participer à la bataille. Une marche au son d'un canon ne peut pas se faire au travers d'une case occupée par une unité ennemie.

● **Procédure de marche au son du canon**

Pour cela, le joueur doit obtenir, avec **1d6**, un chiffre **inférieur ou égal** à la VC du général de rang le plus élevé présent dans la pile (en cas d'égalité de rang, on prend la meilleure VC).

S'il n'y a aucun général présent, on considère que l'unité ou la pile a une VC de 1.

● **Modificateurs au d6**

– si l'unité ou la pile d'unités a une LdC vers un général qui n'a pas de LdC valide avec le commandant en chef de l'armée), on soustrait 1 au dé ;

– si l'unité ou la pile d'unités amie est commandée (LdC valide avec le commandant en chef de l'armée), on soustrait 2 au dé ;

● **Effets**

Si le test réussit, l'unité ou la pile d'unités peut alors :

– se rendre dans la case ou a lieu la Bataille et y participer normalement à partir de la séquence n°2, si elle a parcouru 1 PM, à partir de la séquence n°3 si elle parcouru 2PM ;

– si la bataille ne comporte pas le nombre de séquences suffisantes (voir 8.2) pour que la marche au son du canon aboutisse, l'unité ou la pile demeure dans sa case d'origine.

***Exemple** : Une unité située à 2 PM d'une case où a lieu une bataille, réussit son test pour effectuer une marche au son du canon. Mais, la bataille ne dure que deux séquences. Ne pouvant intervenir qu'au cours de la séquence 3, elle restera donc sur place, sans participer à la bataille.*

Une unité ou une pile ne peut marcher au son d'un canon qu'**1 seule fois** par tour de jeu.

7 - Leurres et Forces

***Note préalable** : Les unités russes utilisent des pions Leurre et Force autrichiens.*

7.1 - Pions leurres

Les joueurs disposent de leurres d'infanterie et de cavalerie. Ces leurres se déplacent de la même façon que de véritables unités (***exception** : déplacer un leurre seul ne coûte pas de PC mais le joueur est libre d'annoncer une – fausse – dépense d'un point à son adversaire)*. Les leurres ne peuvent effectuer aucune action autre que le déplacement mais peuvent faire semblant de se retrancher (voir 6.2).

Tout pion leurre est **immédiatement révélé** de la façon suivante :

– s'il n'y a que des leurres dans une case et qu'une unité adverse termine son mouvement ou réussit une interception dans cette case ;

– s'il n'y a que des leurres dans une case qui empêche l'adversaire de tracer une LdC entre des unités et leur chef (et qu'il n'y pas d'alternative à la LdC) ;

– dès qu'un combat s'engage dans une case ;

– s'il y a une reconnaissance contre une case qui ne contient que des leurres.

Au début de sa phase administrative, le joueur replace sur la carte les leurres qui ont été précédemment découverts ou retirés du jeu, dans toute(s) case(s) de son choix contenant déjà des pions amis.

7.2 - Marqueurs Force

Chaque joueur dispose de marqueurs Force pour masquer l'importance réelle des regroupement d'unités. Au début de son tour, un joueur peut remplacer une pile d'unités par un marqueur Force. Les unités sont alors placées sur la case correspondante de l'aide de jeu, hors de la vue du joueur adverse. Les unités qui constituent une Force sont révélées normalement.

8 - Combat

Un combat se déroule dans les cases occupées par des unités des deux camps. Le joueur dont c'est la phase de combat résout ses combats dans l'ordre qu'il désire, il est considéré comme l'attaquant ; le joueur dont ce n'est pas la phase de combat est considéré comme le défenseur.

Le combat est obligatoire dans toutes les cases occupées par des unités des deux camps.

8.1 - Procédure

La procédure suivante est employée pour tous les combats :

P1. Les joueurs choisissent chacun secrètement une tactique (voir 8.2) et la révèlent simultanément, avant de dévoiler leurs unités. Ce choix conditionne le nombre de séquences de combat consécutives qui auront lieu (minimum 1, maximum 4) ;

P2. Par commodité, pour les batailles importantes, les joueurs peuvent placer leurs unités dans les cases de bataille prévues à cet effet sur la carte et mettent, pour mémoire, un marqueur Bataille sur la case concernée ;

P3. Chaque joueur fait le décompte de ses PF (voir 8.3, avec les modificateurs possibles listés dans la Table de Combats), détermine et note le ratio de perte pour le déclenchement du Test de moral (voir 8.6), et utilise la colonne correspondante dans la table de résolution. Si le rapport de force est de 6/1 ou plus, voir 8.4 Passage en force ;

P4. Chaque joueur jette **1d6** et applique les éventuels modificateurs. Le résultat indique le nombre de PF perdus par l'adversaire. Les pertes sont appliquées simultanément par les deux joueurs. On résout également les effets de l'artillerie, à partir de la Table d'Artillerie, mais uniquement lors des séquences de nombre pair (2 ou 4)

On recommence une nouvelle séquence à partir du point P3, sauf si le nombre de séquences déterminé en P1 est atteint ou si un des deux joueurs est obligé de reculer, suite à un Test moral manqué (voir 8.6). On passe alors à P5 ;

P5. Le joueur qui a perdu le plus de PF à la fin du nombre de séquences de combats (déterminé en P1), ou, auparavant, celui qui serait obligé de reculer (suite à un Test moral manqué, voir 8.6) est le vaincu. Son adversaire est le vainqueur. En cas d'égalité de pertes en PF, l'attaquant recule d'une case vers la case d'où il est arrivé. Le défenseur reste sur place. La bataille est considérée comme une bataille indécise et aucun Point de Victoire n'est attribué (voir 9.)

P6. Le joueur vaincu effectue son mouvement de recul et le vainqueur effectue une poursuite (Table de Poursuite). Le résultat est appliqué immédiatement.

8.2 - Options tactiques

Au début du combat, chaque joueur choisit secrètement une tactique, à l'aide des marqueurs disponibles : Bataille décisive (valeur 4), Bataille offensive (valeur 3), Bataille de couverture (valeur 2) ou Escarmouche (valeur 1).

Une fois les tactiques révélées, les joueurs totalise la valeur des deux marqueurs et la divise par deux. Le nombre obtenu arrondi à l'entier inférieur, indique le nombre de séquences consécutives de combats qui auront lieu.

***Exception** : si un des deux camps dispose d'un général et que l'autre n'en dispose pas, on arrondi à l'entier supérieur.*

● **Restrictions d'utilisation des tactiques**

Bataille décisive : Ce marqueur ne peut être utilisé que s'il y a dans la case un général de RG 3 ou 4 étoiles ET au moins 15 PF

Bataille offensive : Ce marqueur ne peut être utilisé que s'il y a dans la case un général (peu importe le RG) ET au moins 10 PF

Bataille de couverture : Choix possible sans contrainte, mais interdit à un détachement seul dans la case (sans général)

Escarmouche : Pas de contrainte. Un détachement engagé seul dans un combat (sans général) ne peut faire d'autre choix tactique que celui de l'Escarmouche

8.3 - Calcul des PF

Le nombre de PF est calculé à partir des informations figurant sur les Feuilles de Marques. Il peut être modifié par les effets du terrain, d'éventuelles positions retranchées et de la fatigue (voir la Table). L'ensemble des unités de chaque joueur participant au combat est appelé Force et chacun détermine la somme des PF de sa Force, en arrondissant les fractions à l'entier inférieur.

8.4 - Résolution de combat

Chaque joueur, selon le nombre de PF, jette le dé et applique les modificateurs de la Table de Combat. Les effets de l'artillerie et de la cavalerie sont éventuellement appliqués en fonction des Tables d'Artillerie et de Poursuite. Ils sont tous exprimés en nombre de PF perdus par l'adversaire. Les pertes, arrondies à l'entier inférieur en cas de fraction, doivent être réparties équitablement par le joueur propriétaire entre toutes les unités présentes. Il ne peut éliminer une unité qu'avec le reliquat des points non distribuables. Le joueur coche les cases correspondantes sur la Feuille de Marque, pour chaque unité avec un X. Ces pertes, contrairement à celles notées par un / (voir 5.4), ne sont pas récupérables, sauf intégration ultérieure des PF d'un détachement, pour renforcer l'unité.

● **Fatigue**

Une unité qui a fait une marche forcée et qui termine son mouvement dans une case occupée par l'ennemi reçoit un marqueur Fatigue : ses PF sont **divisés par deux**. Le marqueur Fatigue est retiré à la fin du tour.

● **Encerclement**

Un marqueur Encerclement est placé sur toute unité ou pile située dans une case dont **toutes** les cases adjacentes sont occupées par des unités ennemies ou sont séparées par une connexion infranchissable.

Une force qui attaque une unité ou une pile encerclée combat avec un modificateur (voir Table) tant que le marqueur est présent. Une force encerclée retire son marqueur au moment où elle peut faire un mouvement de recul ou quand elle peut quitter la case.

● **Passage en force**

Si la force attaquante comprend **6 fois ou plus** le nombre de PF (en valeur absolue, sans tenir compte des multiplicateurs liés au terrain par ex.) que la force qui défend, le joueur attaquant peut effectuer un passage en force. L'attaquant jette **un d6**, en y ajoutant **+ 1** s'il dispose d'une unité de cavalerie :

– si le résultat est de **1 ou 2**, l'attaquant reste sur place et le défenseur recule d'une case sans perte ;

– si le résultat est de **3 ou 4**, l'attaquant peut avancer d'une case, le défenseur recule d'une case et perd la moitié de ses PF (arrondi à l'entier supérieur) ;

– si le résultat est de **5 ou plus**, l'attaquant peut avancer d'une case et le défenseur est éliminé.

● **Précisions** : L'attaquant ne peut jamais avancer dans une case occupée par l'ennemi (s'il n'y a que cette possibilité, il reste sur place). Le défenseur ne peur reculer dans une case occupée par l'ennemi, si c'est la seule possibilité, il est éliminé.

***Exception** : Recul avant combat, voir 6.3.*

8.5 - Modificateurs au dé

Ils sont indiqués sur dans différentes tables

Certains modificateurs ne s'appliquent que dans des conditions particulières.

● **Attaque de flanc** : un attaquant peut bénéficier du bonus d'attaque de flanc (voir Table) si au moins deux unités ou piles d'unités entrent dans une case occupée par l'ennemi par deux connections différentes, dans le même tour (placer un marqueur attaque de flanc)

● **Défenseur encerclé** : s'applique à des unités encerclées, suite à une interdiction de recul (règle 8.6).

● **Différence des Cohésions** : les joueurs font la différence entre la Cohésion Moyenne de l'attaquant et du défenseur. Le joueur avec la meilleure moyenne **ajoute** le résultat (en valeur absolue) à son dé, l'autre joueur la retranche.

***Exemple** : des unités avec une Cohésion Moyenne de 2 attaquent un défenseur avec une Cohésion Moyenne de 4. La différence est de 2 : lattaquant retranche 2 à son dé, le défenseur ajoute 2.*

● **Bonus Tactique** : chaque joueur **ajoute** à son jet de dé le BT du chef de plus haut rang présent dans la pile. En cas dégalité de Rang, on prend le meilleur des BT.

8.6 - Test du moral

A la fin d'une séquence de combat, dès qu'une force a subi au moins 20 % de pertes par rapport à son total de PF au début du combat (non modifié), elle est obligée de tester son moral. Certains résultats de la Table de combat et de la Table d'artillerie peuvent générer le même Test du moral (sans prendre en compte le ratio de 20%).

Le joueur jette **1d6** et doit obtenir un chiffre **inférieur ou égal** à la valeur tactique moyenne de la force. Pour ce test uniquement, la valeur moyenne est modifiée par la **cohésion** d'un chef éventuellement présent.

Si le test échoue, la force est obligée de reculer vers une case libre d'unités ennemies, à travers une connexion franchissable autre que celles par lesquelles sont venus les attaquants.

● **Encerclement**

Dans le cas ou elle ne pourrait pas reculer, la force reste dans la case mais reçoit un marqueur Encerclé.

8.7 - Recul après combat

A la fin du combat (c'est-à-dire du nombre de séquences résultant des choix tactiques), le vaincu doit reculer d'une case (même si son adversaire a échoué à un test de moral et a dû reculer). Le vainqueur peut reculer s'il le souhaite. En cas de bataille indécise (voir 8. P5), c'est l'attaquant qui doit reculer et le défenseur qui peut reculer s'il le souhaite. Une force vaincue, portant un marqueur Encerclé, est éliminée et les chefs présents dans la pile capturés. Le défenseur, lors d'une bataille d'assaut d'une ville fortifiée (voir 8.8), est également éliminé s'il est vaincu (pas de retraite).

Une force vaincue, qui recule au travers d'un gué ou d'un pont perd **1PF** supplémentaire.

8.8 – Sièges et villes fortifiées

Une ville fortifiée appartient au joueur qui dispose d'une unité de combat dans la case. Une ville fortifiée inoccupée est immédiatement « conquise » par une unité entrant dans la case.

Lorsqu'une force, placée dans un espace de ville fortifiée est attaquée, le défenseur peut choisir de combattre normalement (il bénéficiera alors seulement des modificateurs d'un terrain défensif, ne pourra être assiégé et fera éventuellement retraite s'il perd la bataille). Il peut aussi choisir de se mettre à l'abri dans la citadelle (en bénéficiant en cas d'attaque des modificateurs de la ville fortifiée). Si le défenseur rentre dans la ville, l'attaquant peut soit résoudre le combat comme un assaut (résolu comme une bataille normale, avec les modificateurs indiqués dans la Table de Combat), soit entreprendre un siège.

Le défenseur doit faire son choix avant la résolution du combat.

● **Procédure de siège**

S1. L'attaquant place un marqueur Siège 1 lors de la Phase de combat.

S2. L'attaquant jette alors **1d6** : si le résultat est de **5 ou 6**, la ville tombe, les unités du défenseur sont éliminées et les chefs présents

capturés (et retirés du jeu). Si le résultat est de **1 à 4**, l'attaquant retourne le marqueur sur sa face Siège 2, et le siège se poursuit

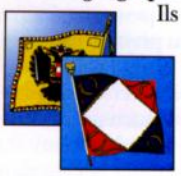
S3. Lors de la Phase de combat du tour suivant, l'attaquant jette **1d6** : sur un résultat de **2, 3, 4, 5 ou 6**, la ville tombe et les unités du défenseur sont éliminées et les chefs présents capturés (et retirés du jeu). Si le résultat est de 1. Le siège se poursuit et sera résolu de la même manière qu'en S3. au tour suivant.

Modificateur au dé : Un modificateur au dé est indiqué sur la carte, à l'intérieur du symbole de chaque ville fortifiée (s'il n'est pas égal à zéro...)

9 - Victoire

Les points de victoires PV sont de deux types, géographiques ou liés aux résultats de batailles.

● **PV géographiques**



Ils sont indiqués dans chaque scénario, avec le nombre de PV qu'ils rapportent. Les espaces concernés sont repérés, au cours de la partie, par des marqueurs de Contrôle (drapeau). Le drapeau est retourné en fonction du dernier joueur à être passé dans l'espace en question. Le décompte des PV est effectué à la fin de la partie

● **PV liés aux batailles**

- Chaque bataille **décisive** gagnée (4 séquences) rapporte **5 PV**.
- Chaque bataille **offensive** gagnée rapporte **3 PV**.

Note : Les escarmouches, les batailles de couverture ou les batailles indécises rapportent 0 PV.

● **PV liés aux captures de généraux**

La capture d'un général ennemi lors d'un siège, ou d'une victoire avec encerclement du perdant, rapporte **1PV** pour un général, **3 PV** pour un commandant en chef. La capture de Napoléon termine la partie et donne la victoire au camp adverse.

● **PV liés aux pertes en PF**

À la fin de chaque scénario, on totalise les pertes de PF de chaque camp, le joueur ayant le moins de pertes marque 1 PV pour 4 PF de différentiel de pertes.

***Exemple** : A la fin du scénario, les Français ont perdu 7PF et les Autrichiens 13 PF. L'écart est de 6 PF en faveur des Français qui marquent 1PV. La différence aurait atteint 8 PF, ils en auraient marqué 2.*

● **Victoire**

Elle est calculée en comparant les PV accumulés par chaque camp. Si la différence de PV est **inférieure ou égale à 2 PV**, la partie se solde par un nul. Le joueur ayant marqué 3 PV ou plus que son adversaire est déclaré vainqueur.

10 - Jeu en solitaire

10.1 - Jeu en solitaire

Toutes les règles de mouvement caché, leurres et reconnaissances ne s'appliquent plus.

Au début de son tour, chaque camp jette normalement le dé pour connaître le nombre de PC disponibles. Par contre, dès qu'une unité ou une pile d'unités est activée, un dé est jeté, par type d'unités (infanterie ou cavalerie) dans la pile, pour connaître le nombre de PM réellement disponibles :

Les unités qui disposent d'une LdC valide avec un général (même si lui-même n'a pas de LdC valide avec son général en chef) ont pour nombre de **PM : 1d6 + 2** pour l'infanterie, **1d6 + 4** pour la cavalerie.

Les unités qui n'ont pas de LdC valide vers un général ont pour nombre de PM : **1d6** pour l'infanterie et **1d6 + 2** pour la cavalerie.

Les généraux ont pour nombre de PM : **1d6 + 4** s'ils ont une LdC valide vers leur commandant en chef et **1d6 + 2** s'ils n'en ont pas.

Le nombre de PM d'une unité est toujours d'au moins **1 PM**. Toutes les règles concernant la LdC restent valables.

10.2 - Jeu à plus de deux

Il n'y a plus un joueur par camp, mais un joueur par armée de chaque camp. Chaque joueur gère les unités de son armée avec son propre budget de Point de Commandement.

Les joueurs d'un même camp ne sont pas autorisés à communiquer entre eux, si ce n'est par écrit, en se communiquant une note à la fin de chaque tour (une et une seule, la réponse devant attendre la fin du tour suivant).

La victoire est comptabilisée comme dans le jeu à deux, les joueurs d'un même camp formant une équipe. ❐

à mon grand-père, Raymond Maréchaux, soldat d'une autre armée du « Rhin et Danube », celle de 1944-1945...

SCÉNARIOS

Une lettre indique, sur chaque pion unité de combat et général, à quelle campagne il est destinés : **H** : pour Hohenlinden, scénarios n°1, 2 et 3 ; **A** : pour Austerlitz, scénarios n°4, 5 et 6 ; **W** : pour Wagram, scénarios n°7, 8 et 9.

Pour distinguer les généraux des unités de combat portant le même nom, dans les positions de départ de chaque scénario, les généraux sont indiqués en **gras**.

Les unités démarrent les scénarios avec le maximum de PF, indiqué sur la feuille de marque, sauf contre-indication *(**Exemples** : dans le scénario 1. Sztaray Inf. n'a que 4PF, ses 3 autres PF sont affectés au Détachement A, qui pourra ultérieurement être réintégré dans l'unité-mère, voir 6.1. Dans le scénario 8, Davout n'a que 8 PF, les autres ayant été perdus au cours des événements précédents).*

Les détachements ou unités indépendants sont notés en ***italique***.

Les trois premiers scénarios (Année 1800) peuvent être considérés comme des **scénarios d'initiation**.

→S1. L'offensive de Moreau

● **Durée : 6 tours** : le scénario débute lors du tour de « fin de mois » d'avril 1800 et s'achève lors du tour de « début de mois » de juillet 1800 (inclus).

● **Positions de départs**

– Français :

Moreau, Moreau et d'Hauptoul à Bâle
Lecourbe, Lecourbe et Nansouty à Zurich
Gouvion StCyr et Sahuc à Colmar
StSuzanne à Strasbourg

– Autrichiens :

Kray, Nauendorf Inf. et Nauendorf Cav. à Donau Eschingen
Sztaray Inf. (4PF) à Heilbronn
Détachement A (3 PF, rattaché à Sztaray) à Karlsruhe
Sztaray Cav. à Heidelberg
Reuss (5PF) à Kempfen
Détachement B (5PF, rattaché à Reuss) à Bregenz

● **Renforts** : non

● **PV géographiques**

–Français et Autrichiens :

En fin de partie, **3 PV** pour le contrôle d'Ulm, **5 PV** pour le contrôle de Munich. Ces deux villes sont contrôlées par le joueur autrichien au début du jeu.

● **Marqueurs Disponibles**

– Leurres :

Français : 2 Inf. et 2 Cav.
Autrichiens : 1 Inf. et 1 Cav.

– Pont de bateaux

Français et Autrichiens : 1 chacun

● **Règles spécifiques** : aucune

→ S2. Hohenlinden

● **Durée : 3 tours** : le scénario débute lors du tour de « fin de mois » de novembre 1800 et s'achève lors du tour de « fin de mois » de décembre 1800 (inclus).

● **Positions de départs**

– Français :

Moreau, Moreau et d'Hauptoul à Munich
Lecourbe, Lecourbe et Nansouty à Freising
Grenier à Rosenheim

–Autrichiens :

Jean, Kollowrath Inf., Kollowrath Cav. et Kienmayer à Braunau
Hiller à Salzbourg
Klenau à Ratisbonne

● **Renforts** : non

● **PV géographiques**

– Français :

2 PV si au moins une unité française franchit l'Inn entre Passau et Salzbourg ; **3 PV** si au moins une unité française franchit la Traunn entre Linz et la case au sud de Wels. Ces PV sont cumulatifs et acquis définitivement dès le moment ou la condition est remplie.

– Autrichiens :

5 **PV** pour le contrôle de Munich en fin de partie. Munich est contrôlé par les Français en début de scénario.

● **Marqueurs Disponibles**

– Leurres

Français : 2 Inf. et 2 Cav.
Autrichiens : 1 Inf. et 1 Cav.

– Pont de bateaux

Français et Autrichiens : 1 chacun

● **Règles spécifiques** : aucune

→ S3. La campagne de 1800

● **Durée : 17 tours** : le scénario débute lors du tour de « fin de mois » d'avril 1800 et s'achève lors du tour de « fin de mois » de décembre 1800 (inclus). Un certain nombre de tours peuvent être **neutralisés** (voir Règle spécifique sur l'armistice)

● **Positions de départs** : idem Scénario S.1 L'offensive de Moreau.

● **Renforts** : pas de renforts au cours de ce scénario, mais dès l'armistice signé, les unités (pas les détachements) récupèrent **1 PF** par tour, dans la limite du maximum fixé par la feuille de marque (en incluant les détachements qui leurs sont rattachés). Après le remplacement de pions (voir Armistice), il n'y a plus de renforts de PF supplémentaires

● **PV géographiques**

– Français seulement : en fin de partie **10 PV** pour le contrôle de Vienne

– Français et Autrichiens : en fin de partie **3 PV** pour le contrôle d'Ulm, **5 PV** pour le contrôle de Munich et **3 PV** pour le contrôle de Salzbourg.

Toutes ces villes sont contrôlées par le joueur autrichien en début de scénario.

– PV d'armistice : Français : **2 PV** si l'armistice est obtenue avant le mois de juillet 1800.

–Français et Autrichiens : – 3 PV pour le camp qui dénoncerait l'armistice avant le mois de septembre 1800, **–2 PV** pour le camp qui dénoncerait l'armistice en septembre ou en octobre 1800.

● **Marqueurs Disponibles**

– Leurres :

Français : 3 Inf. et 2 Cav.
Autrichiens : 2 Inf. et 1 Cav.

– Pont de bateaux

Français et Autrichiens : 1 chacun

● ***Règles spécifiques d'armistice** : dès que les Français contrôlent Ulm et Munich, un armistice est déclarée et le déroulement normal des tours est suspendu (il n'y a plus ni mouvement ni combat). Les joueurs redéploient alors leurs unités et leurs leurres, faces cachées, en respectant les contraintes suivantes :*

Les Français ne peuvent se déployer à l'est de la ligne constituée par la Wils et l'Isar, les Autrichiens ne peuvent se déployer à l'ouest de la ligne constituée par l'Inn (au sud du Danube) et la ligne Straubing-Cham-Pilsen-Prague (au nord du Danube).

À partir du tour de jeu suivant, l'armistice peut-être rompu par n'importe lequel des deux joueurs. La question est d'abord posé au Français, puis à l'Autrichien.

L'armistice est automatiquement dénoncé au « début de mois » de novembre 1800 sans aucune pénalité de PV pour les deux joueurs. La partie reprend alors, comme historiquement en « fin de mois » de novembre 1800. D'une manière générale, lorsque l'armistice est dénoncé, la partie reprend son cours normal, au début du tour suivant.

*Après deux tours consécutifs d'armistice, les unités de combat et les généraux, français et autrichiens, sont retirés de la carte et remplacés par les unités et les généraux du scénario **S2**. Ils sont déployés selon les contraintes indiquées ci-dessus. Hohenlinden. Les nouveaux pions sont déployés avec les mêmes contraintes que celles exposées plus haut.*

→ S4. Ulm

● **Durée : 4 tours** : le scénario débute lors du tour de « fin de mois » de septembre 1805 et s'achève lors du tour de « début de mois » de novembre 1805 (inclus).

● **Positions de départs**

– Français :

Napoléon, **Lannes**, Bessières, Lannes et Murat à Strasbourg
Ney, Ney à Landau
Soult, Soult à Spire
Davout, Davout à Manheim
Marmont à Mayence
Bernadotte à Frankfurt
Deroi à Bamberg

– Austro-russes :
Ferdinand, Mack, Schwarzenberg, Riesch et Werneck à Ulm ou dans n'importe quel espace adjacent (répartition libre)
Kienmayer (3 PF) à Neuburg
Détachement A (2 PF, rattaché à Kienmayer) à Munich
Jellacic à Ravensburg
Détachement B (1PF) à Eger
Note : Le détachement indépendant est rattaché à l'armée d'Allemagne (autrichienne) pour la dépense des PC.
● **Renforts**
– Tour 2 (« début de mois » d'octobre 1805) : **Autro-russes** : **Koutousov**, Koutousov, Bagration, Constantine et ***Détachement IR*** (1 PF) à Troppau.
Note : Le détachement indépendant est rattaché à l'armée russe.
– Tour 4 (« début de mois » de novembre 1805) : **Français** : Augereau, à Strasbourg.
● **PV géographiques** : **Français et Austro-Russes** : **1 PV** pour le contrôle d'Ulm, **2 PV** pour le contrôle d'Ausbourg et **3 PV** pour le contrôle de Munich, Innsbruck et Salzbourg, **10 PV** pour le contrôle de Vienne en fin de partie. Toutes ces villes sont contrôlées par le jouer **austro-russe** en début de scénario.
● **Marqueurs Disponibles**
– Leurres :
Français : 5 Inf. et 3 Cav.
Autrichiens : 3 Inf. et 2 Cav.
– Pont de bateaux
Français 2 ; **Autrichiens** : 1
● **Règles spécifiques** : aucune
● **Note historique** : voir celle du S6.

→ S5. Austerlitz

● **Durée : 4 tours** : le scénario débute lors du tour de « début de mois » de novembre 1805 et s'achève lors du tour de « fin de mois » de décembre 1805 (inclus).
● **Positions de départs**
– Français :
Napoléon, **Lannes**, Bessières, Lannes et Murat à Mölk
Ney, Ney à Landsberg
Soult, Soult à Amstetten
Davout, Davout à Gaming
Marmont à St Ganing
Bernadotte à Steyer
Deroi à Salzbourg
Augereau, à Strasbourg
– Austro-russes :
Ferdinand, ***Détachement A*** (5 PF) à Prague
Détachement B (1PF) à Cham
Jellacic (2PF) à Bregenz
Jean, ***Détachement C*** (2PF) à Kufstein
Détachement D (3 PF) à Annaberg
Détachement E (3 PF) à Vienne
Koutousov, Koutousov, Bagration, Constantine et ***Détachement IR*** (1 PF) dans l'espace situé entre StPölten et Vienne
Note : Les détachements indépendants sont rattachés à l'armée d'Allemagne (autrichienne), pour la dépense des PC.
● **Renforts**
Tour 2 (« fin du mois » de novembre 1805) : **Austro-russes** : **Alexandre I^er^**, Buxhöwden à Troppau
● **PV géographiques**
– Français et Austro-Russes : 5 PV pour le contrôle de Vienne en fin de partie. Vienne est française en début de scénario.
● **Marqueurs Disponibles**
– Leurres
Français : 5 Inf. et 3 Cav.
Austro-russes : 3 Inf. et 2 Cav.
– Pont de bateaux
Français 2 ; **Austro-russes** : 1
● **Règles spécifiques** : dès son entrée en jeu sur la carte, Alexandre I^er^ devient le seul commandant en chef de l'armée russe. Koutousov redevient un simple général.
● **Note historique** : voir celle du S6

→S.6. La campagne de 1805

●**Durée : 7 tours** : le scénario débute lors du tour de « fin de mois » de septembre 1805 et s'achève lors du tour de « fin de mois » de décembre 1805 (inclus).
● **Positions de départs** : idem S.3
● **Renforts**
–Tour 2 (« début de mois » d'octobre 1805) : **Austro-russes** : **Koutousov**, Koutousov, Bagration, Constantine et Détachement 1R (1 PF) à Troppau
–Tour 3 (« fin de mois » d'octobre 1805) : **Français** : 4 PF d'infanterie et 1 PF de cavalerie ; **Austro-russes** : 3 PF d'infanterie autrichienne.
– Tour 4 (« début de mois » de novembre 1805) : **Français** : Augereau, à Strasbourg,
– Tour 5 (« fin de mois » de novembre 1805) : **Austro-russes** : **Alexandre I^er^**, Buxhöwden à Troppau
● **PV géographiques** : **Français et Austro-Russes** : **1 PV** pour le contrôle d'Ulm, d'Ausbourg,de Munich, d'Innsbruck, de Salzbourg, de Ratisbonne et de Passau, **3PV** pour le contrôle de Vienne en fin de partie. Toutes ces villes sont contrôlées par le joueur austro-russe en début de scénario.
● **Marqueurs Disponibles**
– Leurres :
Français : 5 Inf. et 3 Cav.
Austro-russes : 3 Inf. et 2 Cav.
– Pont de bateaux
Français 2 ; **Austro-russes** : 1
● **Règles spécifiques** : idem **S5**
● **Note historique** : L'unité Deroi est composée de troupes bavaroises, alliées de la France.

→ S7. Eckmühl

● **Durée : 6 tours** : le scénario débute lors du tour de « début de mois » d'avril 1809 et s'achève lors du tour de « fin de mois » de juin de 1809 (inclus).
● **Positions de départs**
– Français :
Napoléon et Walther à Strasbourg
Oudinot à Ausbourg
Davout et Davout (4PF) à Ratisbonne
Détachement A (4 PF, rattaché à Davout) à Amberg
Détachement B (4PF, rattaché à Davout) à Nuremberg
Masséna et Masséna à Ulm
Vandamme à Hall
Bessières à Neumark
Lefebvre (4PF) à Munich
Détachement C (2 PF, rattaché à Lefebvre) à Landshut
Détachement D (2 PF, rattaché à Lefebvre) à Straubing
–Autrichiens :
Bellegarde et Bellegarde à Lobositz
Kollowrath à Pilsen
Liechtenstein, Hohenzollern, Rosenberg (8 PF), Liechtenstein et Liechtenstein Cav. à Braunau
Détachement A (1 PF, rattaché à Rosenberg) à Passau
Charles, Louis, Hiller (9 PF), Kienmayer Inf. et Kienmayer Cav. à Laufen
Détachement B (3 PF, rattaché à Hiller) à Salzbourg
● **Renforts**
– Tour 3 (« début de mois » de mai 1809) : **Français** : Bernadotte à Zwickau ; **Autrichiens** : Hofer dans n'importe quel espace de montagne adjacent à Innsbruck ou Kufstein ; Détachement F (4 PF, rattaché à de Chasteler) à Brixen
Note : Hofer est rattaché à l'armée d'Italie (autrichienne), pour la dépense des PC
– Tour 4 (« fin de mois » de mai 1809) : **Français** : **Eugène**, Macdonald (4 PF), Grenier (4 PF), Baraguey d'Hilliers (3 PF) et Grouchy (2 PF) à Klagenfürt ; **Autrichiens** : Jean, de Chasteler (5 PF) et Gyulaï (7 PF) à Völkermarkt
● **PV géographiques**
Français et Autrichiens : **1 PV** pour le contrôle de Ratisbonne, **2 PV** pour le contrôle de Linz et Ems, et **3 PV** pour le contrôle de Salzbourg et Innsbruck, **10 PV** pour le contrôle de Vienne en fin de partie. Toutes ces villes sont contrôlées par le joueur autrichien en début de scénario, sauf Innsbruck, contrôlée par les Français.
● **Marqueurs Disponibles**
– Leurres
Français : 6 Inf. et 4 Cav.
Austrichiens : 5 Inf. et 3 Cav.
– Pont de bateaux
Français 2 ; **Austrichiens** : 1
● **Règles spécifiques** : L'unité Hofer est considérée comme étant toujours commandée. Sa cohésion est augmentée de **+ 2** lorsqu'elle se trouve dans une case de montagne.
● **Note historique :** Voir note **S9**.

→ S8. Wagram

● **Durée : 6 tours** le scénario débute lors du tour de « fin de mois » de mai 1809 et s'achève lors du tour de « début de mois » d'août 1809 (inclus).
● **Positions de départs**
Pont de bateaux français entre Essling et Wiener-Neustadt
Pont détruit entre Hollabrünn et l'espace situé immédiatement au sud
Pont détruit entre Vienne et Wagram
Pont détruit entre Krems et StPölten
Pont détruit entre Presbourg et l'espace immédiatement au sud
– Français :
Napoléon, Masséna, Walther, Oudinot, Masséna (7 PF), Bessières (2 PF) à Vienne
Détachement 1 (1PF, rattaché à Bessières) à Essling et Wiener-Neustadt
Davout et Davout (10 PF) à StPölten
Lefebvre (3 PF) à Kufstein
Détachement A (2PF, rattaché à Lefebvre) à Salzbourg
Détachement B (1PF, rattaché à Lefebvre) dans l'espace de montagne entre Kufstein et Radstadt
Vandamme (3 PF) à Enns
Détachement C (1PF, rattaché à Vandamme) à Ratisbonne
Détachement D (1PF, rattaché à Vandamme) à Passau
Bernadotte à Passau
Détachement 2 (1PF) à Ausbourg
Note : ce détachement est rattaché à l'armée d'Allemagne pour la dépense des PC
Eugène, Macdonald (4 PF), Grenier (4 PF), Baraguey d'Hilliers (3 PF) et Grouchy (2 PF) à Klagenfürt
– Autrichiens :
Kollowrath (7 PF) à Budweiss
Charles, Lichtenstein, Bellegarde, Bellegarde (8 PF), Hohenzollern (6 PF), Rosenberg (8 PF), Hiller (4 PF), Liechtenstein Inf., Liechtenstein Cav. (3PF) et Kienmayer Inf. à Wagram
Louis (5 PF) à Hollabrünn
Détachement A (3 PF, rattaché à Hiller) à Radstadt
Hofer et Détachement F (4PF, rattaché à de Chasteler) à Innsbrück
Jean, de Chasteler (5 PF) et Gyulaï (7 PF) à Völkermarkt
Note : Hofer est rattaché à l'armée d'Italie (autrichienne), pour la dépense des PC
● **Renforts**
– Tour 3 (« fin de mois » de juin 1809) : **Français** : Détachement E (2PF, rattaché à Junot) à Frankfurt ; **Autrichiens** : Hongrois (7 PF) à Raab
– Tour 4 (« début de mois » de juillet 1809) : **Français** : Junot (4PF) à Frankfurt
● **PV géographiques**
–Français et Autrichiens : 5 PV pour le contrôle de Vienne en fin de partie. Vienne est française en début de scénario.
● **Marqueurs Disponibles**
– Leurres
Français : 6 Inf. et 4 Cav.
Austrichiens : 5 Inf. et 3 Cav.
– Pont de bateaux
Français 2 ; **Austrichiens** : 1
● **Règles spécifiques** : idem **S7**
● **Note historique :** Voir note **S9**.

→ S9. La campagne de 1809

● **Durée : 8 tours** : le scénario débute lors du tour de « début de mois » d'avril 1809 et s'achève lors du tour de « fin de mois » de juillet 1809 (inclus).
● **Positions de départs** : idem S7
● **Renforts**
– Tour 3 (« début de mois » de mai 1809) : **Français** : Bernadotte à Zwickau ; **Autrichiens** : Hofer dans n'importe quel espace de montagne adjacent à Innsbruck ou Kufstein, Détachement F (4 PF, rattaché à de Chasteler) à Brixen
Note : Hofer est rattaché à l'armée d'Italie (autrichienne), pour la dépense des PC
– Tour 4 (« fin de mois » de mai 1809) : **Français** : **Eugène**, Macdonald (4 PF), Grenier (4 PF), Baraguey d'Hilliers (3 PF) et Grouchy (2 PF) à Klagenfürt ; **Autrichiens** : **Jean**, de Chasteler (5 PF) et Gyulaï (7 PF) à Völkermarkt
– Tour 6 (« fin de mois » de juin 1809) : **Français** : Détachement E (2PF, rattaché à Junot) à Frankfurt ; **Autrichiens** : Hongrois (7 PF) à Raab
– Tour 7 (« début de mois » de juillet 1809) : **Français** : Junot (4PF) à Frankfurt
● **PV géographiques**
Français et Autrichiens : **1 PV** pour le contrôle de Munich, d'Innsbruck, de Salzbourg, de Radstadt, de Ratisbonne, de Passau et de Linz, **3PV** pour le contrôle de Vienne en fin de partie. Toutes ces villes sont contrôlées par le joueur autrichien en début de scénario, sauf Innsbruck, contrôlée par les Français.
● **Marqueurs Disponibles**
– Leurres
Français : 6 Inf. et 4 Cav.
Austrichiens : 5 Inf. et 3 Cav.
– Pont de bateaux
Français 2 ; **Austrichiens** : 1
● **Règles spécifiques** : idem **S7**
● ***Règles optionnelles :*** *Elles sont employées si les deux joueurs en sont d'accord.*
– Renforts d'Italie *: Pour simuler l'incertitude de l'arrivée des renforts en provenance d'Italie, un des joueurs jette* ***1d6*** *lors de la phase administrative du* ***tour 4****. Si le résultat est impair, seuls les renforts autrichiens entrent en jeu et les renforts français sont décalés au* ***tour 5****. Si le résultat est* ***2 ou 4****, seuls les renforts français entrent en jeu et les renforts autrichiens sont décalés au* ***tour 5****. Si le résultat est* ***6*** *aucun renfort ne rentre en jeu. On jette à nouveau* ***1d6*** *au tour suivant, pour répéter l'opération décrite ci-avant (cela jusqu'à ce que les renforts rentrent effectivement en jeu).*
– Renforts additionnels *: A partir du* ***tour 4****, les deux joueurs lancent chacun* ***1d6****, le joueur français en premier, lors de la phase administrative. Si le joueur français obtient un* ***1****, il peut choisir de faire entre en jeu une unité supplémentaire de son choix : soit* ***Jérôme*** *à Freiberg, soit* ***Poniatowski*** *à Troppau, soit* ***Marmont*** *dans la case la plus orientale du bord sud de la carte. Pour l'utilisation des PC, Jérôme et Poniatowski sont rattachés à l'armée d'Allemagne et Marmont à l'armée d'Italie. L'opération est renouvelée à chaque tour, jusqu'à la fin de la partie, sauf lors du tour suivant l'entrée en jeu d'une unité de renfort additionnel (en clair, deux unités ne peuvent pas entrer en jeu lors de deux tours consécutifs) Si le joueur autrichien obtient un* ***6****, il fait entrer en jeu une unité supplémentaire :* ***Ferdinand*** *à Troppau. Si le joueur autrichien obtient un résultat impair, il reçoit* ***2 PF*** *de renforts qui sont obligatoirement intégrés dans l'unité « Hongrois », même si elle n'est pas encore sur la carte (dans ce cas, augmenter par avance le nombre de ses PF (7), prévus lors de sont entrée au tour 6.)*
Note : Si Poniatowski et Ferdinand entrent en jeu lors du même tour à Troppau, ils devront y livrer obligatoirement bataille.
● **Note historique S8 et S9 :** après Eckmühl, le Maréchal Lannes prend le commandement du II^e^ corps français, mais il trouve la mort à la bataille d'Essling. Par simplification, le pion II^e^ corps porte le nom Oudinot, qui le commanda effectivement jusqu'à Eckmühl et après la mort de Lannes.
De même dans l'armée autrichienne, Reuss remplace l'archiduc Louis à la tête du V^e^ corps. Là encore, par simplification le pion porte le nom de Louis jusqu'à la fin du scénario.
● **Note historique S7, S8 et S9 :**
Français : Le corps Lefevbre est composée majoritairement de Bavaroises, le corps Vandamme de Wurtembergeois, le corps Bernadotte de Saxons, le corps Jérome de Westphalien, l'unité Baraguey d'Italien et l'unité Poniatowski de Polonais.
Autrichiens : L'unité Hofer est composée de Tyroliens irréguliers en révolte. L'unité de Hongrois est composée de recrues de faible valeur, levées précipitamment en Hongrie.

TABLE DE COMBAT

Nombre de points de force (PF)

Dé	1-3	4-6	7-10	11-15	16-21	22-29	30-40	41-60	61-80	81+
≥ –1	-	-	-	-	-	-	-	-	-	1
0	-	-	-	-	-	-	-	-	1	1
1	-	-	-	-	-	-	-	1	1	1
2	-	-	-	-	-	-	1	1	1	1
3	-	-	-	-	-	1	1	1	1	2
4	-	-	-	-	1	1	1	1	2	2
5	-	-	-	1	1	1	1	2	2	2*
6	-	-	1	1	1	1	2	2	3*	3
7	-	1	1	1	1	2	2	2*	3	3
8	1	1	1	1	2	2	3*	3	3	4
9	1	1	1	2	2	2*	3	3	4	4
10 ≤	1	1	2	2	3*	3	3	4	4	5

Résultats exprimés en nombre de PF perdus
* = Test du moral immédiat et obligatoire

TABLE D'ARTILLERIE

Bonus d'artillerie (BA)

Dé	<5	5-9	>9
1-3 et –			
4		1	1
5	1	1	1
6	1	1	2*

Résultats exprimés en nombre de PF perdus

* = Test du moral immédiat et obligatoire

Cette table n'est utilisée que lors des séquences paires d'une bataille (2e et 4e)

Modificateurs :

Si la météo indique Neige : –1 au dé

MODIFICATEURS POUR LE COMBAT

- **Modificateurs aux nombre de points de force**

Attaquant fatigué : Attaquant x 0,5
Défenseur dans une ville fortifiée : Attaquant x 0,25
PF de cavalerie en montagne ou terrain défensif : Attaquant et défenseur x 0,5

- **Modificateurs aux colonnes**

Attaque de flanc : Attaquant + 2 col. à droite
Défenseur encerclé : Attaquant + 3 col. à droite
Défenseur en montagne : Attaquant – 1 col. à gauche
Défenseur en terrain défensif : Attaquant – 1 col. à gauche / défenseur + 1 col. à droite
Défenseur retranché : Attaquant – 2 col. à gauche / défenseur + 1 col. à droite
4e séquence de combat d'une bataille : Attaquant – 1 col. à gauche / défenseur – 1 col. à gauche

- **Modificateurs au dé**

Bonus tactique du chef de plus haut rang
Différence des cohésions moyennes
Attaque à travers un pont : Attaquant – 2 au dé
Défense en terrain clair : Défenseur + 1au dé
3e et 4e séquences de combat d'une bataille : Attaquant et défenseur – 1 à leur dé

Tous ces modificateurs sont cumulables

TABLE DES MOUVEMENTS

Type d'unités	PM
Généraux	8
Cavalerie	8
Infanterie	6

Effets météo :

Pluie et Neige : -1PM pour tous

Boue : -1PM pour l'infanterie et les généraux

-2PM pour la cavalerie.

TABLE DE RECONNAISSANCE

Nombre de PF de cavalerie

Dé	1-2	3-4	5+
0 et –	-	-	
1	-	-	1
2	-	1	1
3	1	1	1
4	1	1	2
5	1	2	2
6	2	2	3
7	2	2	3
8 et +	2	3	4

Modificateurs :

+ cohésion moyenne entre unité(s) tentant la reconnaissance et unité(s)
– cohésion moyenne des unités faisant écran

TABLE DES MARCHES FORCÉES

Points de Force (PF)

Dé	<5	5-9	>9
1-3 et –	-	-	-
4		1	1
5	1	1	1
6 et +	1	1	2

Le résultat indique le nombre de PF perdus

Modificateurs :

Général de VC 3 ou 4 dans la pile : – 1
Unité de Cohésion 4 ou + : – 1
Neige + 1 Boue + 2

TABLE DE POURSUITE

Bonus de cavalerie (BC)

Dé	<5	5-9	>9
1-2 et –	-	-	-
3-4	-	1	1
5	1	1	1
6 et +	1	1	2

Résultats exprimés en nombre de PF perdus
Pas de poursuite si la météo indique Boue

Modificateurs :

Si la météo indique Neige ou Pluie : – 1 au dé

TABLE MÉTÉO

Dé/Saison	Janvier/février/Mars	Avril/mai/juin	Juillet/août/septembre	Octobre/novembre/décembre
1 et –	Clair	Clair	Clair	Clair
2	Clair	Clair	Clair	Clair
3	Clair	Clair	Clair	Clair
4	Pluie*	Clair	Clair	Pluie*
5	Neige	Pluie	Clair	Pluie*
6 et +	Neige	Pluie*	Pluie	Neige

Note : Si le résultat obtenu est Pluie*, le tour en cours sera un tour de Pluie classique, mais le tour suivant sera automatiquement un tour de Boue (pas la peine de jeter le dé). Après le tour de Boue, on revient au tirage au dé de la météo.

Modificateurs :

+ 1 au dé en janvier, février, avril, septembre et décembre
– 1 au dé en mars, en juin et en juillet

Ordre de bataille français

Hohenlinden 1800

Armée du Rhin — Moreau (Commandant en chef), Lecourbe

St Suzanne	5	4	3	2	1				
Gouvion StCyr	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Sahuc	1								
Grenier	7	6	5	4	3	2	1		
Lecourbe	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Nansouty	1								
Moreau	7	6	5	4	3	2	1		
D'Hauptoul	2	1							

Austerlitz 1805

Grande Armée — Napoleon (Commandant en chef), Davout, Ney, Soult

Bessières	2	1									
Bernadotte	5	4	3	2	1						
Marmont	7	6	5	4	3	2	1				
Davout	8	7	6	5	4	3	2	1			
Soult	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Lannes	6	5	4	3	2	1					
Ney	8	7	6	5	4	3	2	1			
Augereau	4	3	2	1							
Mortier	2	1									
Murat	6	5	4	3	2	1					
Deroi	7	6	5	4	3	2	1				

Wagram 1809

Armée d'Allemagne — Napoleon (Commandant en chef), Davout, Masséna

Walther	4	3	2	1							
Oudinot	8	7	6	5	4	3	2	1			
Davout	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Masséna	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1		
Lefebvre	8	7	6	5	4	3	2	1				
Vandamme	6	5	4	3	2	1						
Bernadotte	5	4	3	2	1							
Jerome	5	4	3	2	1							
Junot	6	5	4	3	2	1						
Bessières	4	3	2	1								
Poniatowski	4	3	2	1								

Armée d'Italie — Eugène (Commandant en chef)

Macdonald	5	4	3	2	1
Grenier	5	4	3	2	1
Baraguey d'Hilliers	4	3	2	1	
Grouchy	3	2	1		

Indépendant

Marmont	3	2	1

Détachements / 1800 / 1805 /1809

Détachment A	5	4	3	2	1
Détachment B	5	4	3	2	1
Détachment C	5	4	3	2	1
Détachment D	5	4	3	2	1
Détachment E	5	4	3	2	1
Détachment F	5	4	3	2	1
Détachment 1	4	3	2	1	
Détachment 2	4	3	2	1	
Détachment 3	4	3	2	1	
Détachment 4	4	3	2	1	

Ordre de bataille autrichien et russe

Hohenlinden 1800

Armée d'Allemagne — Kray (Commandant en chef)

Reuss	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Nauendorf Inf.	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Nauendorf Cav.	4	3	2	1						
Sztaray Inf.	7	6	5	4	3	2	1			
Sztaray Cav.	4	3	2	1						

Armée d'Allemagne — Archiduc Jean (Commandant en chef)

Hiller	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Kollowrath Inf.	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
Kollowrath Cav.	5	4	3	2	1						
Kienmayer	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
Klenau	8	7	6	5	4	3	2	1			

Austerlitz 1805

Armée d'Allemagne — Archiduc Ferdinand (Commandant en chef), Mack, Lichtenstein, Archiduc Jean

Kienmayer	5	4	3	2	1	
Schwarzenberg	5	4	3	2	1	
Riesch	6	5	4	3	2	1
Werneck	4	3	2	1		
Jellacic	4	3	2			

Armée Russe — Koutousov, puis Alexandre Ier (commandants en chef)

Koutousov	5	4	3	2	1					
Bagration	5	4	3	2	1					
Constantine	4	3	2	1						
Buxhöwden	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Wagram 1809

Armée d'Allemagne — Archiduc Charles (Commandant en chef), Lichtenstein, Bellegarde

Bellegarde	9	8	7	6	5	4	3	2	1			
Kollowrath	9	8	7	6	5	4	3	2	1			
Hohenzollern	8	7	6	5	4	3	2	1				
Rosenberg	9	8	7	6	5	4	3	2	1			
Archiduc Louis	9	8	7	6	5	4	3	2	1			
Hiller	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Archiduc Ferdinand	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Liechtenstein Inf.	2	1										
Liechtenstein Cav.	4	3	2	1								
Kienmayer Inf.	1											
Kienmayer Cav.	2	1										
Insurrection hongroise	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1

Armée d'Italie — Archiduc Jean (Commandant en chef)

de Chasteler	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Gyulai	8	7	6	5	4	3	2	1	

Indépendant

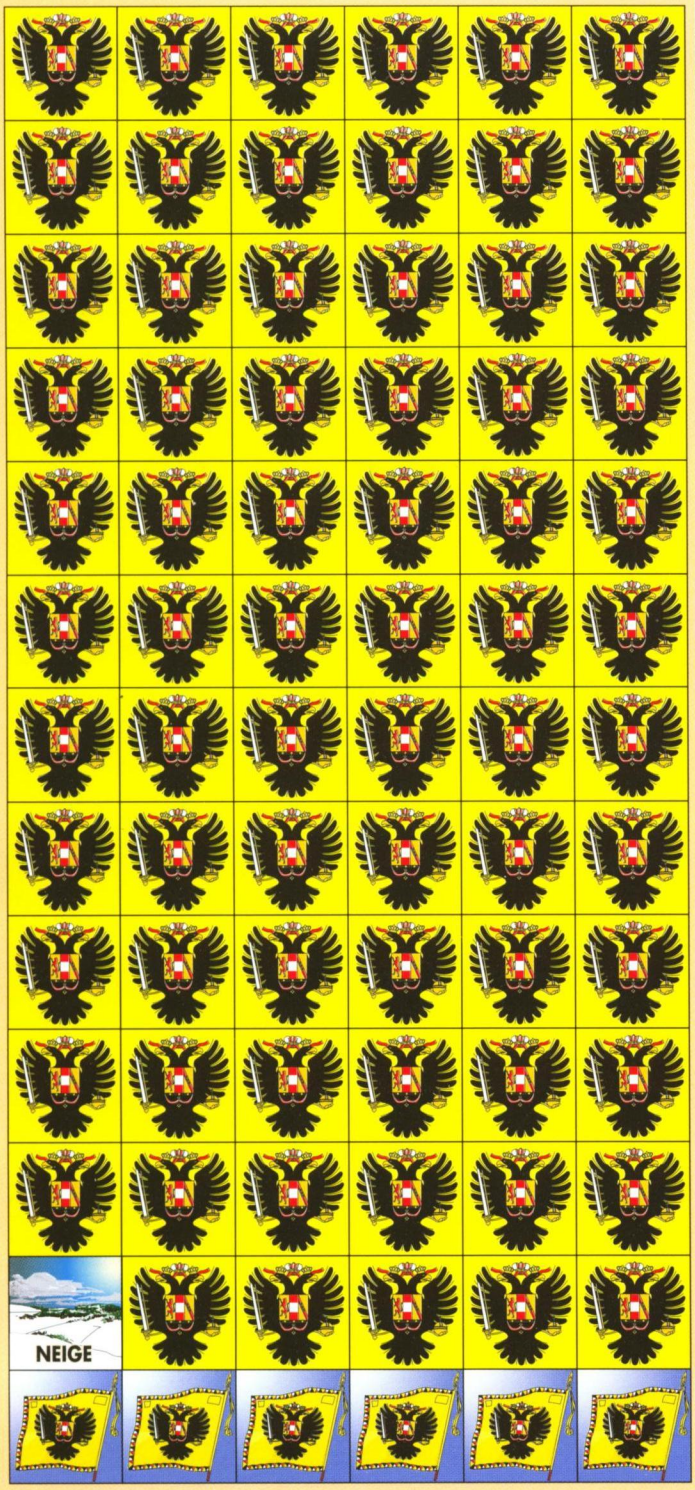
Hofer	4	3	2	1

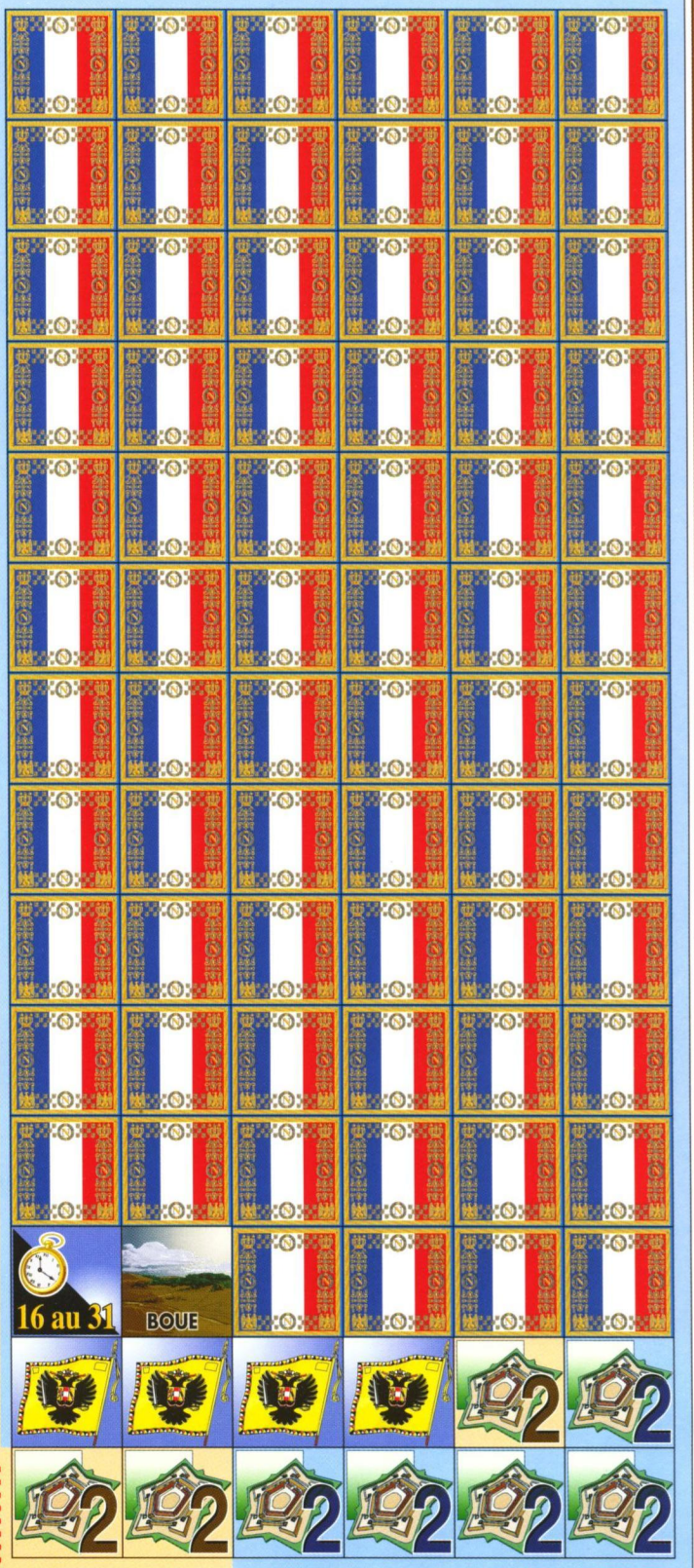
Détachements / 1800 / 1805 /1809

Détachement A	5	4	3	2	1	Détachement R	5	4	3	2	1
Détachement B	5	4	3	2	1	Détachement 1	4	3	2	1	
Détachement C	5	4	3	2	1	Détachement 2	4	3	2	1	
Détachement D	5	4	3	2	1	Détachement 3	4	3	2	1	
Détachement E	5	4	3	2	1	Détachement 4	4	3	2	1	
Détachement F	5	4	3	2	1	Détachement R1	4	3	2	1	

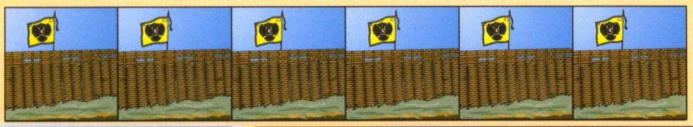
A photocopier avant de découper les pions au verso.

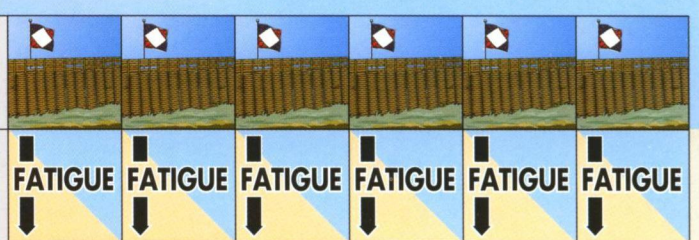
PIONS DOUBLE FACE





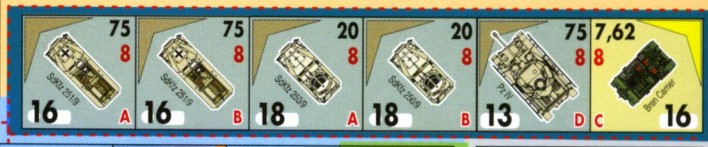
PIONS SIMPLE FACE





PIONS DOUBLE FACE

PIONS DOUBLE FACE

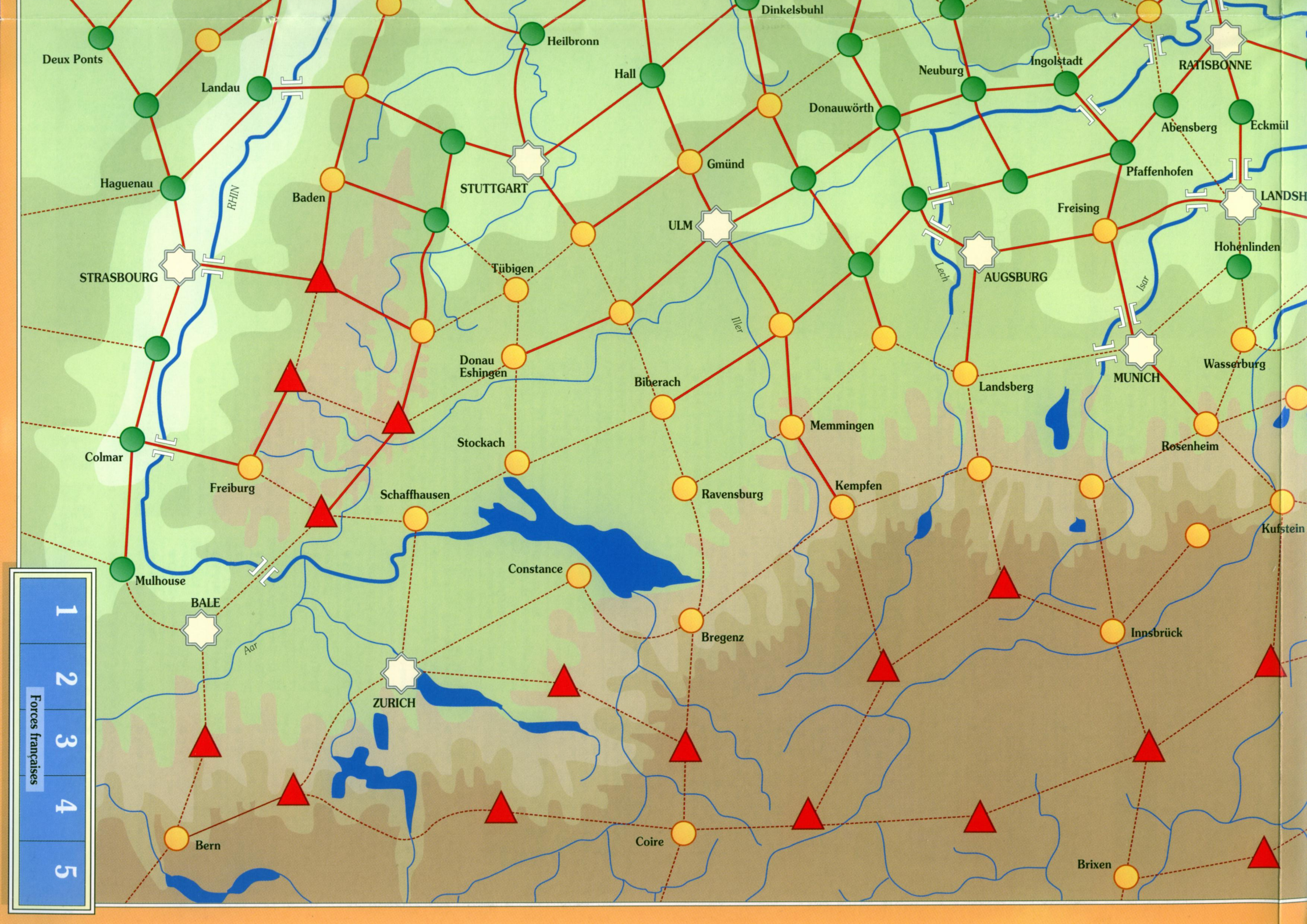


PIONS SIMPLE FACE

PIONS DOUBLE FACE

Corrections VV

© VaeVictis-Histoire & Collections 2001. Infographie Christophe Camilotte. Le verso des pions français (Drapeau du 1er Empire Français) par Jean-Marie Mongin.


Deux Ponts
Landau
Haguenau
RHIN
STRASBOURG
Colmar
Freiburg
Mulhouse
BALE
Aar
ZURICH
Bern
Baden
Heilbronn
Hall
STUTTGART
Tübigen
Donau Eshingen
Stockach
Schaffhausen
Constance
Biberach
Gmünd
ULM
Iller
Ravensburg
Bregenz
Coire
Dinkelsbuhl
Donauwörth
Neuburg
Ingolstadt
RATISBONNE
Abensberg
Eckmül
Pfaffenhofen
LANDSH
Freising
Hohenlinden
Lech
AUGSBURG
Isar
MUNICH
Landsberg
Wasserburg
Memmingen
Rosenheim
Kempfen
Kufstein
Innsbrück
Brixen
1
2
3
4
5
Forces françaises

Effets du terrain	Route	Route	Pont	Gué	Fleuve
Temps clair	1 PM	2 PM	Pas d'effet	Pas d'effet	Franchissable uniquement par un pont ou un pont de bateaux
Pluie	- 1 PM pour tous		Pas d'effet	+ 1	
Boue	- 1 PM pour l'infanterie - 2 PM pour la cavalerie et les généraux		Pas d'effet	+ 1	
Neige	- 1 PM pour tous		Pas d'effet	Pas d'effet	

Définitions

Ville fortifiée	Terrain clair	Terrain défensif	Terrain montagneux

Janvier	Février	Mars	Avril	Mai	Juin
Juillet	Aout	Sept.	Oct.	Nov.	Déc.

Case année

Case météo

Kassel
Erfurt
Halle
Jena
Zwickau
Fulda
COBLENCE
Coburg
Eger
FRANKFURT
MAYENCE
Main
Bamberg
Bayreuth
Schwandorf
WURZBURG
Manheim
Amberg
NUREMBERG
Heidelberg
Mergentheim
Anspach
Neumark
Spire
Neckar
Pappenheim
Dinkelsbuhl
Naab
Wils

Case année

Case météo

0	1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	Compteur PC

BATAILLE

Service cartographique de *VaeVictis*

Les Campagnes du Danube 1800-1805-1809

© VaeVictis - Histoire & Collections 2001. Infographie Didier BOURGEOIS